

デモンズ・ブレイゾン

魔界村 紋章編
公式ガイドブッ

渋谷洋一著

ファミコン通信 編集部責任編


デモンズ・ブレイゾン
魔界村 紋章編

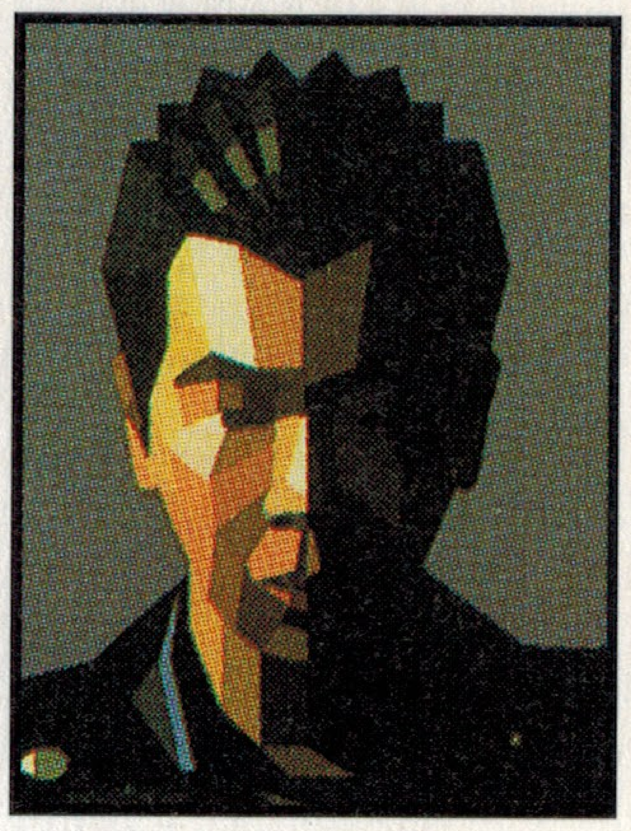


序文

赤い悪魔と化すすべての人々のために

初めて"レッドアリーマー"と出会ったのは、忘れもしない、まだ私が中学生の頃だ。『魔界村』という伝説的高難易度を誇る極悪ゲームのほんの序盤で、奴は登場した。私が操る主人公アーサーは、連射のきかない槍を持ち、ほんのわずかの高さしかジャンプのできない、なんとも頼りない奴だ。レッドアリーマーは、腕を組み、木の上であぐらをかいて待っていた。そして、我がアーサーを発見するやいなや、斜めにす速く飛び、体当たり。さらに口から変なもの吐き出し、執拗に攻撃してくる。アーサーは、攻撃力も防御力も弱く、機動力も大したことのない、まったく情けないキャラクターだ。それなのに、奴は卑怯ともいえるほどの機敏さと、いやらしいアルゴリズムを有し、情け無用で向かってくる。私だけでなく、数々のプレイヤーが、理不尽さ不条理さを感じながら、「あんの、やろ〜っ」と、ギュッと心の拳を握り締めながら、怒りを胸にそれはもう、散々プレイした。

結果、『魔界村』は記録的な好インカムを上げ、大ヒット。アーケードゲームの世界では、とくにオペレーターにとっては、インカムこそがそのゲームの評価のすべてだ。オペレーターにとっては"すごくいいゲーム"。プレイヤーにとっては、"えらく難しいゲーム"。『魔界村』は、人々の記憶に深く刻まれ、伝説となった。そして以後発売されたカプコンのアクションゲームに多大な影響を与え、いつしか"カプコンのアクションは難しい"という普遍の定理をも築き上げた。



渋谷洋一

日本を代表する、ゲームライターのひとり。
ゲーム専門誌数誌にコラムを寄稿するかたわらゲーム博物館代表としても活躍中。
著書に弊社『バーチャファイター・マニアックス』など多数。

"レッドアリーマー" シリーズは、ハードプレイヤーに叩き付けられたメーカーの挑戦状だ。世の中には、難しいから、厳しいから、辛いからといって、そこから逃げ出してしまう人もいる。だが、この『デモンズ・ブレイゾン』は、難しいから、厳しいから、辛いからこそ、あえて挑戦するという果敢なチャレンジャーのためのゲームだ。軟弱者、根性なし、老いぼれ、まぬけ、のろま、とんまなどなどには、はじめから用のないゲームだ。だが、気合い、根性、若さ、才能、時間があっても、ダメなものはダメということもままある。

実際、ゲームの酸いも甘いも噛み分けるこの俺がプレイしていても、なんどコントローラーをモニターに叩きつけ、なんどROM カセットに渾身の正拳突きを入れようとしたことか。イライラ、イライラ、イライラ、イライラして、キレる寸前で会得した頭突きの完璧なテクニック。「一体、どこにあるんだよ～っ」と叫びたくなった、最後のクリアソウル探し。堅くて、堅くて、泣きたくなった、ボス、グリュオンとの死闘。さすがは、魔界だぜ。「こりゃ、攻略本がいるな」と、素直にそう思えた。

さあて、ROM カセットを挿し電源を入れれば、辛くも楽しい世界が待っている。ならば、赤い悪魔と化し、怒りを力に変え、いやというほど魔界を飛翔するまでだ。

background story

～紋章戦争～

かつて、この世には、ふたつの世界があった。地上にある『人界』と、地底にある『魔界』である。あるとき、魔界の天から６つの石が降ってきた。その石には『火』、『地』、『気』、『水』、『時』、『天』の紋章が刻まれ、それぞれ強大な力が秘められていた。魔界に住む悪魔たちは、この紋章を奪い合い、やがてそれは紋章をめぐる争いに発展した。戦火は瞬く間に広がり、魔界は荒廃していった。

いつ果てるともなく続くこの争いは、永く失われていた『火』の紋章を持つ魔物の出現によって転機を迎えた。彼は、その強大な魔力で『地』、『気』、『水』、『時』の紋章を持つ魔物の王を次々と葬り、魔界の争いに終止符を打ったのだ。その魔物は、炎のような体色から『赤き魔物』と呼ばれ、魔物たちに畏怖された。

しかし、彼をもってしても最後の紋章『天』の所有者、魔界の天に住む魔竜との戦いは熾烈を極めた。『赤き魔物』は苦戦の末に辛うじて魔竜を倒したものの、自らも深い傷を負ってしまった。傷つき魔界へと帰還する『赤き魔物』を付け狙う影があった。その影『白き魔物』は、背後から『赤き魔物』を襲い、紋章を奪い去ると、彼を深い闇の底に封印した。

すべての紋章を手に入れた『白き魔物』は、その力で魔界に火を放った。焼け出された魔物たちを前にして、『白き魔物』は自らを『白き王』と称し、魔界と人界を隔てる魔天を紋章の力で砕いて見せると、人界を攻めることを命令した。『白き王』に率いられた魔物たちの前に、人間はなす術もなく滅び去り、人界は魔界と化した。

それから千年、『白き王』の支配する魔界に、何かが起ころうとしていた……。

introduction

～序章～

コロシアムの地下牢の通路は、何百年にもわたる拡張や改修によって、さながら蟻の巣のように複雑に張りめぐらされている。今、その通路の一角で、数十匹の人型の魔物が耳障りな金属質の声で悪態をつきながら、ひしめいていた。

顔を隠すために、白い頭巾を頭からすっぽりと被ったその魔物たちは、『シャド・フ』と呼ばれる低級の悪魔で、月に一度アリーナで開催される『儀式』に必要な囚われの魔物たちの世話を生業としている。まさに、今夜開かれるその『儀式』のため、参加させる囚われの魔物の選別で大わらわのときに非常召集をかけられたのだから、彼らが怒るのも無理はなかった。

やがて、突然その喧噪が嘘のようにぴたりと収まり、辺りを重苦しい静寂が押し包んだ。通路の奥の暗がりから姿を現わしたのは、彼らのよく知っている『シャド・フ』の長ではなく、見上げるような巨体に美しい漆黒の翼を生やした、いかにも身分の高そうな悪魔だったからだ。また、その手から洩れる赤い石の輝きも、『シャド・フ』たちの目を釘付けにするのに、十分だった。漆黒の翼の悪魔は、『シャド・フ』たちの欲深な視線が手に握った石に注がれているのに気が付くと、鋭い視線で彼らを一瞥してから、低い声で命令し始めた。

「我が王、『ファランクス』様の命を伝える。『シャド・フ』どもよ、この火の紋章のかけらを使い、『赤き魔物』を千年の眠りより蘇らせよ。そして本日の儀式で『魔竜』と戦わせるのだ。」

『シャド・フ』たちは、恐慌に陥った。今夜のメインイベントに選ばれた『赤き魔物』とは、千年前に魔界を一夜で焼き尽くしたと伝えられる、史上最悪の悪魔なのだ。

contents

基本編

攻略編



基本編

basic guide of Demon's Blazon

マニュアルをろくに見ないでプレイする輩がいる。基本操作を知らずして、高度なテクニックは望めない。まずはこれを読め、攻略はそれからだ。

blazon powers

紋章に秘められた力を解放せよ

あるとき、魔界の天から6つの石が降ってきた。その石には『火』、『地』、『気』、『水』、『時』、『天』の紋章が刻まれ、それぞれ強大な力を秘めている。紋章を手にしたレッドアリーマーは、その紋章の力を得て、様々な特殊な能力を身につけることができる。ゲーム中、スタートボタンでサブ画面を呼び出し、状況に応じて紋章を選択する。紋章はそれぞれ強力な魔物が有している。力を力で、奪い取るのだ。

Red Arremer【火の紋章】

レッドアリーマー

レッドアリーマーはもともと火の紋章に属している魔物だ。火の紋章のかけらの力により千年の永き眠りからさめ、今また魔界の王を目指す。
火の紋章のかけらはぜんぶで5つ。
身につければそれぞれ特殊な能力を発揮する。

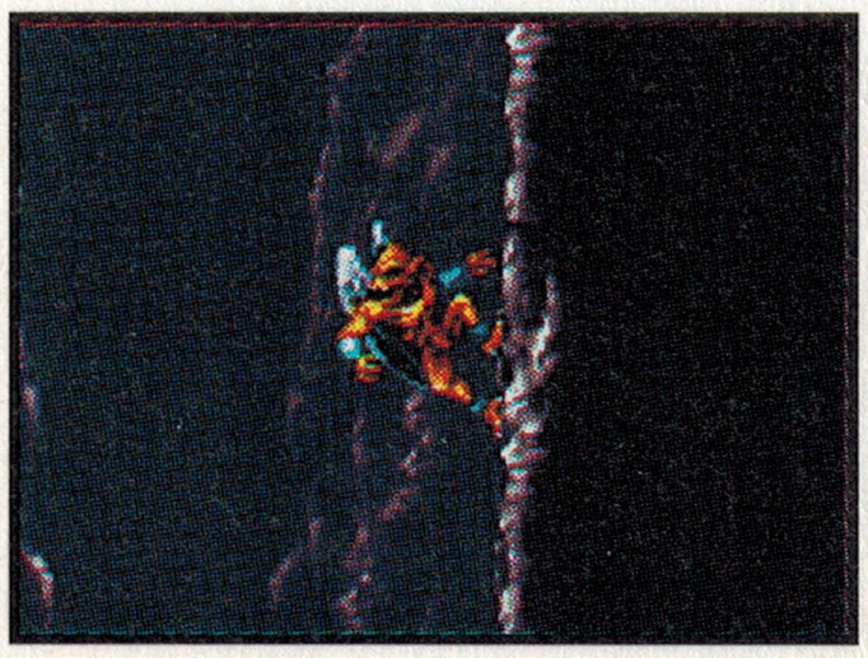


ホバリング



レッドアリーマーが空中に浮いている状態で、Bボタンを押すと、翼がはばたき、その場でホバリング（滞空）することができる。このときは左右のみの移動ができ、またもう一度Bボタンを押すと、ホバリングが解除され、地面へ落下していく。

ヘルクライム



垂直の壁に、鋭い爪でつかまり停止することのできる能力。ホバリング中やジャンプ中に、壁に接触すると自動的につかまる。高い絶壁もヘルクライムで、昇りきることが可能だ。

特技



頭突き

Aボタンを押すと、その手にした紋章により、それぞれ特技を披露することができる。サブ画面でこの火の紋章のかけらを選択した場合、Aボタンを押すと頭突きとなる。これで石像や骸骨の山、ステンドグラス、氷像などを粉々に破壊して、隠されたアイテムを探し出すこともできる。また扉を開けたり、吊された大鐘を鳴らしたりすることもできる。

魔力



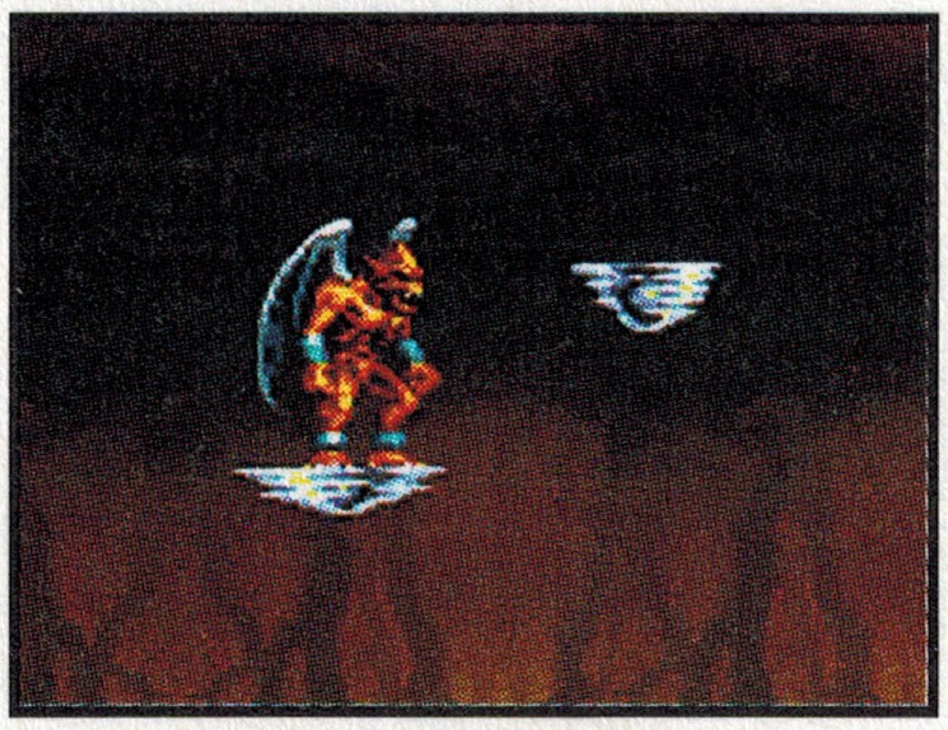
ファイアー

レッドアリーマーがはじめから身につけている基本魔力。Yボタンを押すと炎を放つことができる。もちろん炎系の攻撃となるので、火に弱い敵などにはとくに有効となる。だが、耐火能力を備えた敵もいるので、その場合には通常よりもかなりてこずることになる。タリスマン（ハンド）を装備すれば２連射までの発射が可能となる。



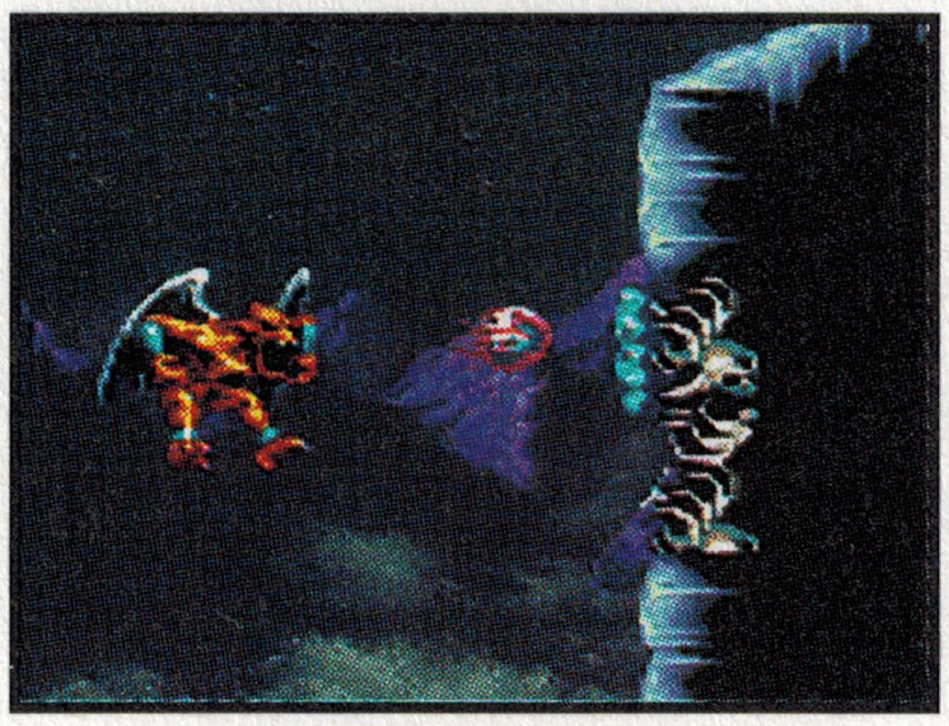
バスター

岩を破壊できる炎の攻撃。攻撃力は基本的にファイアーと同様だが、弾自体が大きいので攻撃効果範囲が多少ファイアーよりも優遇されている。アイテムの多くは岩山の向こうに隠されているので、初期から最後まで、攻略には欠かせない魔力のひとつである。ステージ２のボス（オブヌヌ）を倒すと、手に入る。レジェンドアリーマーのダーク・フレアも同様に岩を破壊できる。



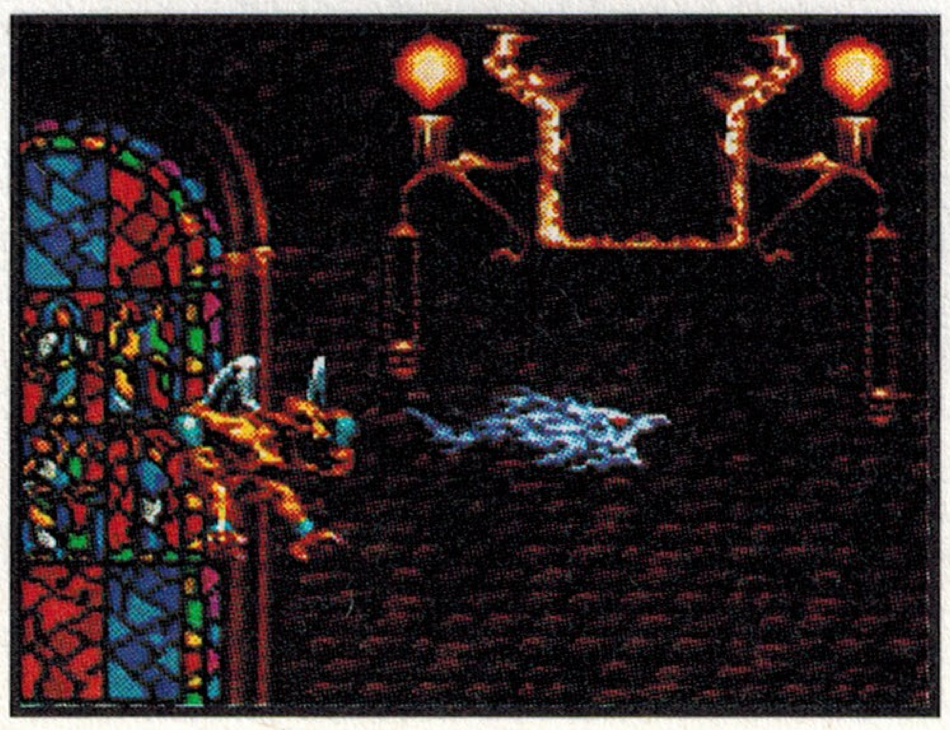
トルネード

蒸気の竜巻を空中に作り出すことができる魔力。この竜巻の上には乗ることができるが、しばらくするとこの蒸気の竜巻は消えてしまう。竜巻を作りその上に乗り、また竜巻を作りその上に乗るという動作を繰り返して、上空へ移動することもできる。だが気の紋章を手にし、上昇できるアエリアルアリーマーになれるようになったならば、もう使うことはないだろう。



クロー

溶岩の塊を放つことのできる魔力。トゲなどにくっつくと、冷えて固まり、ヘルクライムできる足場になる。茨の壁の向こうにアイテムが隠されていたりするので、この魔力を使えば、ダメージを受けずにアイテムを入手することができる。クロー１発の持つ攻撃力は、ファイアー、バスターとまったく同様である。ステージ４のボス（フライヤー）を倒すと、手に入る。



ダーク・ファイアー

火の紋章、最大威力の黒い火の球。この球には黒い火の精霊が宿っていて、攻撃力はファイアーなどの３倍の威力を誇る。球がでかいぶん攻撃効果範囲も広い。他の魔力同様、タリスマン（ハンド）を装備すれば２連射までの発射が可能となるので、通常はハンドを装備し、敵を撃つのがいい。時の紋章を手にするまではこのダーク・ファイアーの攻撃が最強である。

Ground Arremer 【地の紋章】

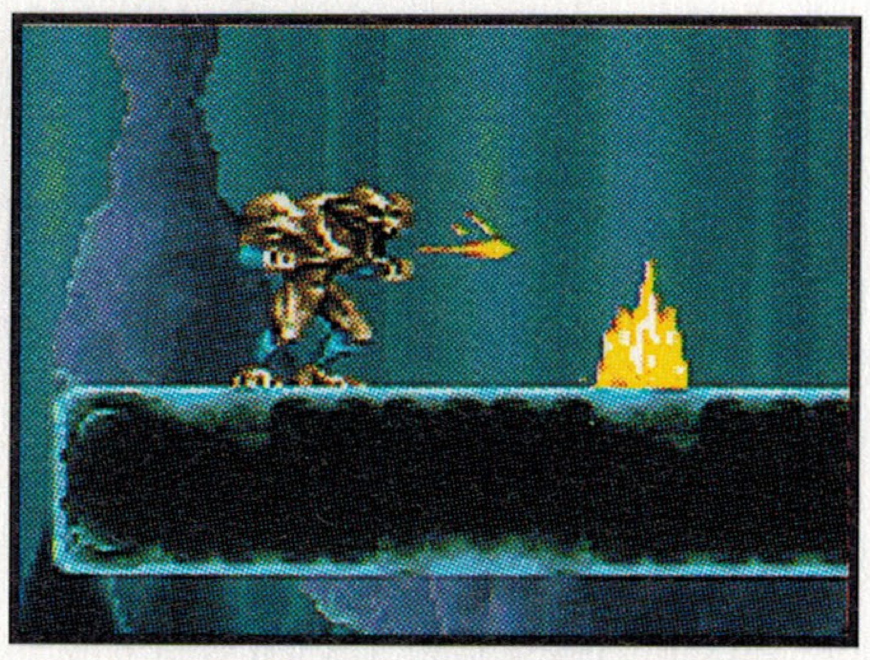
グランドアリーマー



地の紋章の力により、グランドアリーマーに変身。
Aボタンを押すことにより、岩などに突進することができる。
ただし、空中を飛行する能力は失われてしまう。
魔力のトレマーは、地面を這いずるような敵に有効だ。
ボスの下半身を攻撃する際には、欠かせない。

魔力

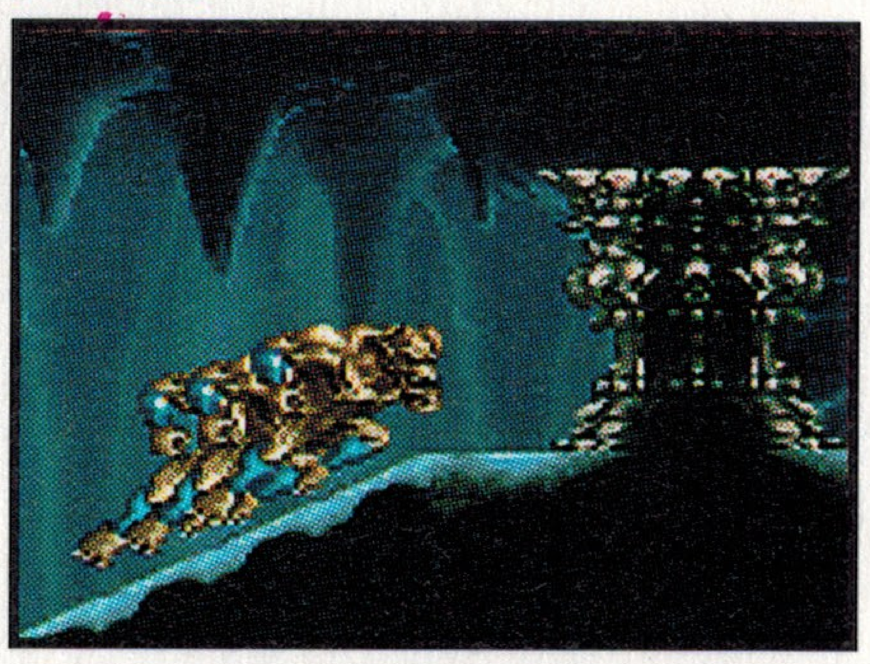
トレマー



地面に衝撃波を走らせ、敵を砕く。衝撃波は勾配のある地面でも這って進むので、背の低い敵はもちろん、木の上、丘の上の敵にもダメージを与えることのできる貴重な攻撃。地を這って移動するような敵には、とくに与えるダメージも大きい。

特技

突進



突進中に障害物に当たると、自動的にその障害物を破壊する。街の噴水を壊したり、石像を横から押して、隠し扉を開けたりと用途はひろい。並んだ壺を軒並み破壊して、中のアイテムを根こそぎ取り出すこともできる。

Aerial Arremer【気の紋章】

アエリアルアリーマー



気の紋章の力によりアエリアルアリーマーに
変身することができる。
このアエリアルアリーマーに変身すると、
気流を無視して飛行できるだけでなく、
上方向に飛行（上昇 することも可能になる。
だたし、ヘルクライムの能力がないので、
空中の岩などにつかまることができない。
その場合は上から落ちるように降りるしかない。

魔力

ハリケーン



真空の刃を飛ばし、敵を切り裂く。空中で敵を攻撃した場合には、火の紋章のファイアーなどと同等の攻撃力だが、足を地面についてのハリケーン攻撃は1発のダメージが倍となる。ただし、アエリアルアリーマーは基本的に地上戦が不得意である。

特技

上昇



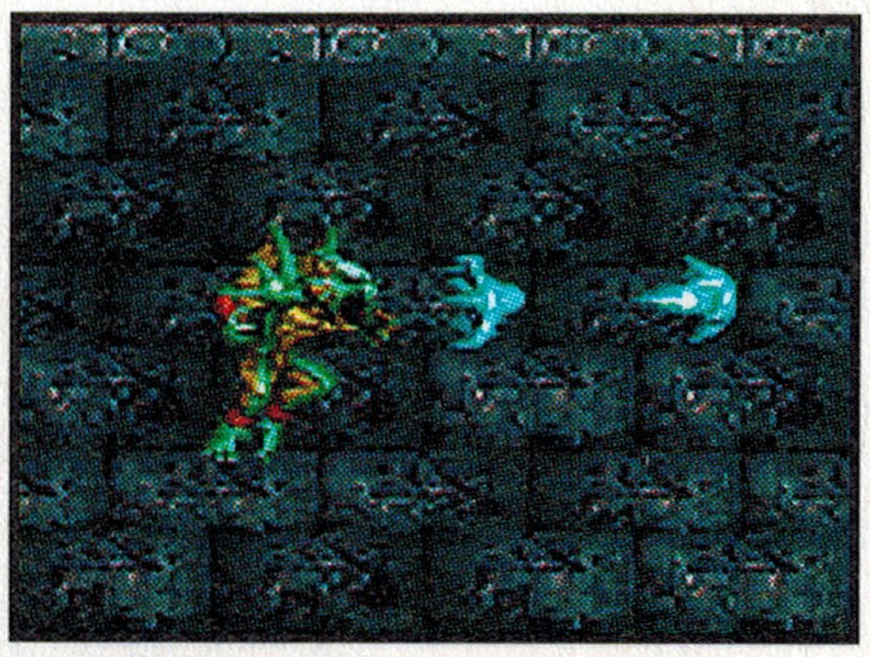
一度、Aボタンを押すと、ある程度まで上昇することができる。Aボタンを押しっぱなしにしても、延々と上昇していくことはない。高く飛ぶには何度もAボタンを押し込もう。上空に隠されたアイテムもあるので、これで一気に上空を探索しよう。

Tidal Arremer【水の紋章】

タイダルアリーマー



魔力 ストリーム



高圧の水流を発射し、敵をつらぬく。水中の構造物も同時に破壊できるので、水中では重宝する。空中や地上での攻撃力はファイアーなどと同等だが、水中では倍の攻撃力を誇る。水の紋章は、まさに水中世界を制圧するためにある。

特技 潜行



タイダルアリーマー以外のアリーマーは、水中では息ができず、ダメージを受けてしまう。だが、タイダルアリーマーはまったくダメージを受けない。さらにAボタンを押すことにより、水中を潜行することができる。

水の紋章の力により、タイダルアリーマーに変身することができる。このタイダルアリーマーに変身すると、水中でもダメージを受けずに自在に活動（潜行）することが可能になる。
とくにステージ5の水中神殿攻略の際には、欠かせない紋章である。水中神殿に臨む前に、ボス（クロウラー）を倒し、あらかじめ水の紋章を手に入れておくこと。

Legend Arremer 【時の紋章】

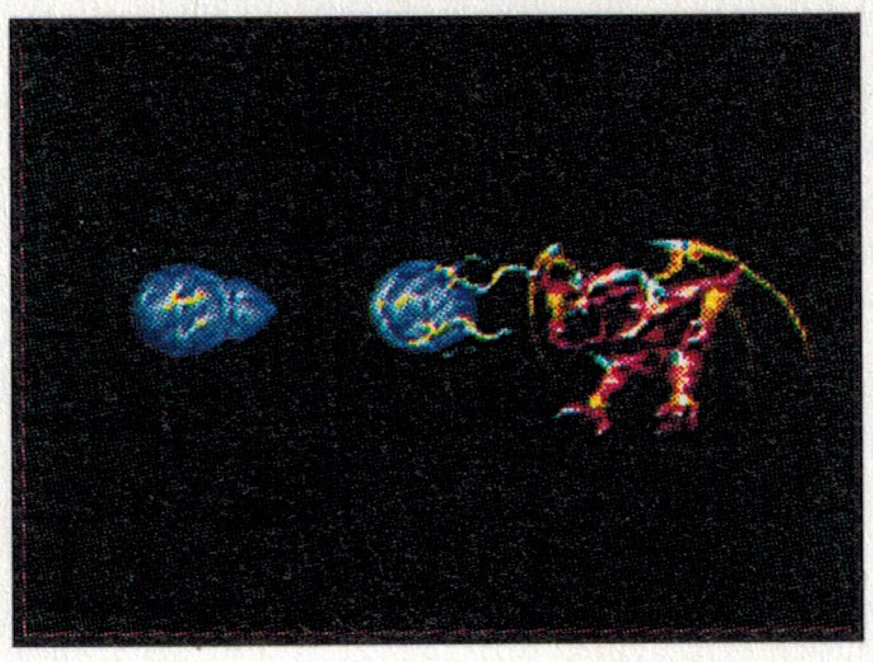
レジェンドアリーマー

時の紋章の力により、伝説の魔物、
レジェンドアリーマーに変身することができる。
基本的な能力はレッドアリーマーと同じだが、
身体が硬質化され受けるダメージが半減する。
また攻撃力は飛躍的に向上し、
じつにファイアーなどの3倍の攻撃力を
持つダーク・フレアを発射することができる。



魔力

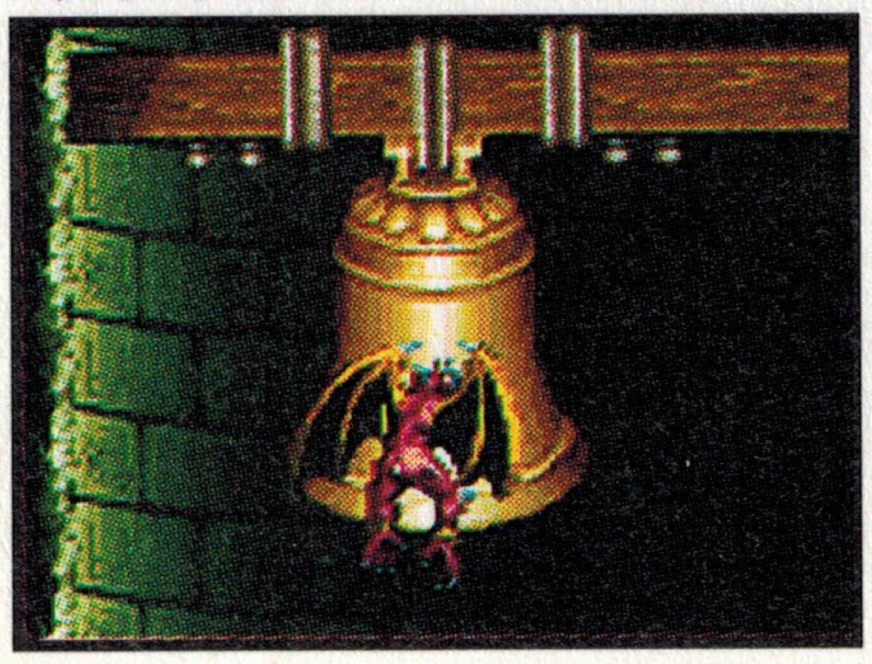
ダーク・フレア



このダーク・フレアの攻撃力は、じつにファイアーなどの攻撃力の3倍にもなる。さらに構造物も同時に破壊できるので、バスターも用なしとなる。時の紋章を手にしたら、その強大な強さに、もう貧弱に見えるレッドアリーマーには戻れないだろう。

特技

頭突き



基本的な能力はすべてレッドアリーマーと同じである。よって特技も必然的に頭突きとなる。隠し扉を開いたり、吊り鐘を鳴らしたりと、石像を壊すだけでなく様々な用途がある。

guide of basic operation

基本操作説明

とりあえず基本操作をマスターしていなければ、なにも先へは進まない。各ボタンの役割をきちっと頭の中で把握してからスタートしよう。タイトル画面でオプションを選べば、各ボタンの設定を変更することができる。攻撃とジャンプは逆の方がいいというならば、そうすればいい。無理に自分を変えることはない。

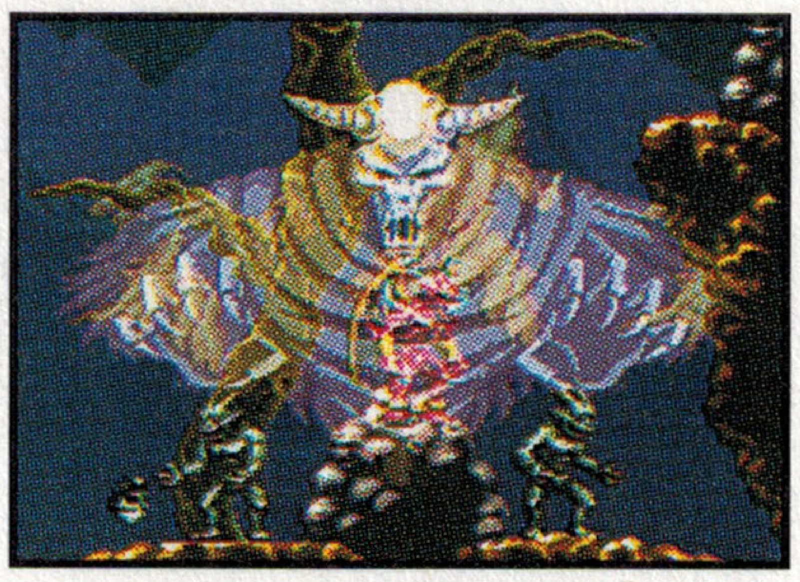


オプション画面。

魔法

X

アクションシーンにおいて、Xボタンを押すと、選択されているスペルまたはポーションの効果が瞬時に得られる。これはスペル（デス）の魔法。



このボタンを押すと、アリーマーはその装備している紋章の力に応じた攻撃ができる。写真は火の紋章のかけら、ファイアーの魔力を発揮したところ。

攻撃

Y





A

特技

Aボタンを押すと、アリーマーはその場で特技を披露する。これは頭突きだが、このように扉の向こうへ進むこともできる。Rボタンに設定変更してもいい。



Bボタンを押すと、ジャンプする。Bボタンを押している長さによってジャンプの飛距離も違ってくる。のちにジャンプしながら頭突きをするはめになる。

B

ジャンプ

something on display

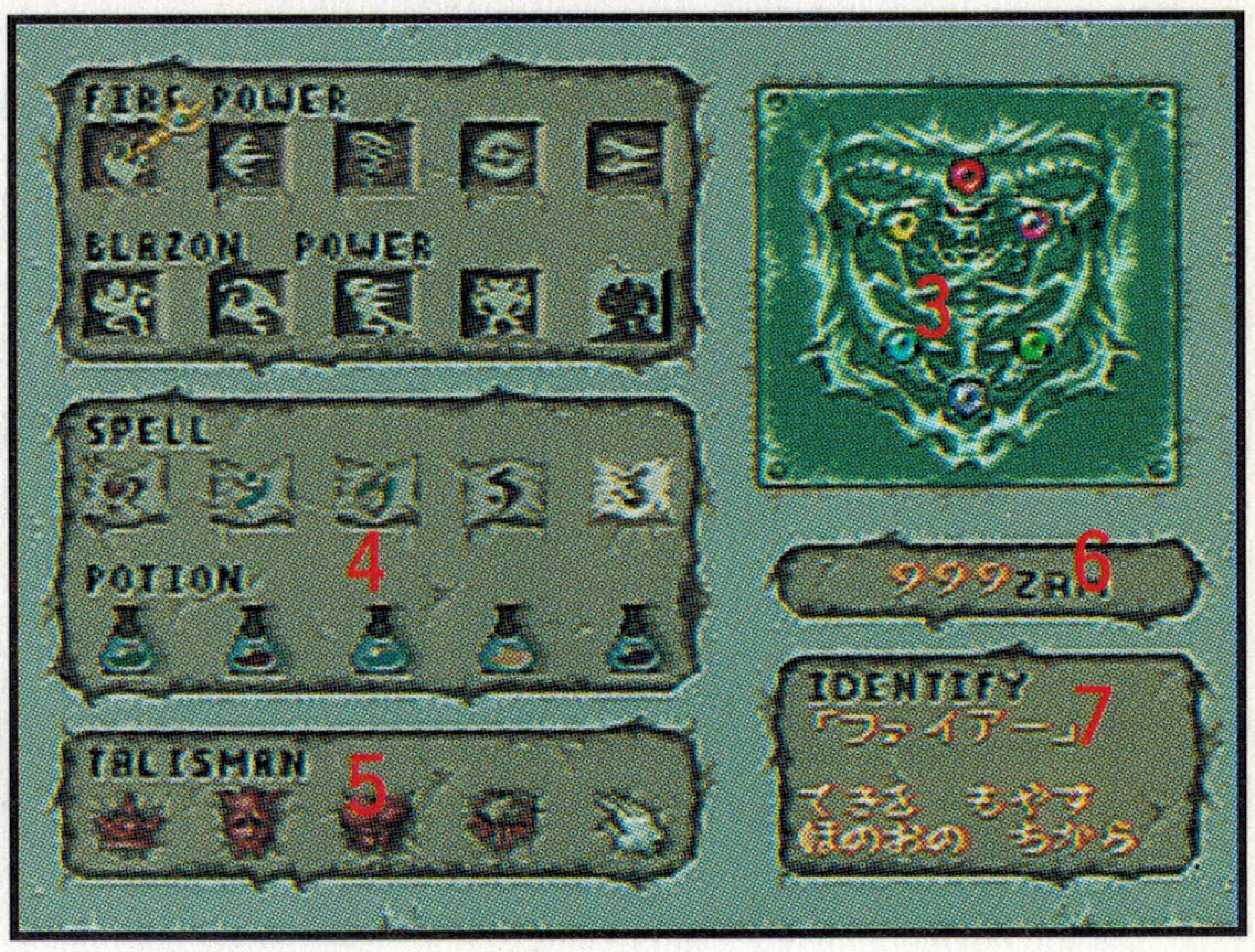
画面の見方



アクション画面

このアクション画面で、ゲームは展開していく。この画面でも、残りのライフ値や装備している紋章、魔法、タリスマンを確認できる。

スタートボタンで切り替わる



サブ画面

このサブ画面で、装備する紋章の選択、スペルまたはポーション、さらに装備するタリスマンの選択も可能。現在持っているお金（ZAM）も確認できる。この画面に入るべきアイテムをすべて集めるのが、このゲームの目的のひとつでもある。

1. ライフ

スタート時はライフゲージは４つだが、クリアソウルを取るたびにゲージはひとつずつ増えていく。ピンクのマークがなくなると、死だ。

2. 3. 紋章

ボスを倒すと紋章が手に入る。すべての紋章を集めるのも、このゲームの目的のひとつ。紋章を選択し、的確な行動を取ることを心がけよう。

4. スペル＆ポーション

スペルは魔法を書き込む羊皮紙（ベラム）がなくては店で買うことができない。同様にポーションも壺（ポット）がなければ購入はできない。

5. タリスマン

タリスマンはこの世界のどこかに隠されている。それぞれに恐るべき力が込められている。紋章同様、一度にひとつしか装備できない。

6. ZAM

魔物を倒したり、構造物を破壊したりするとときおりこの世界のお金（ZAM）が手に入る。これでスペルやポーションが買えるわけだ。

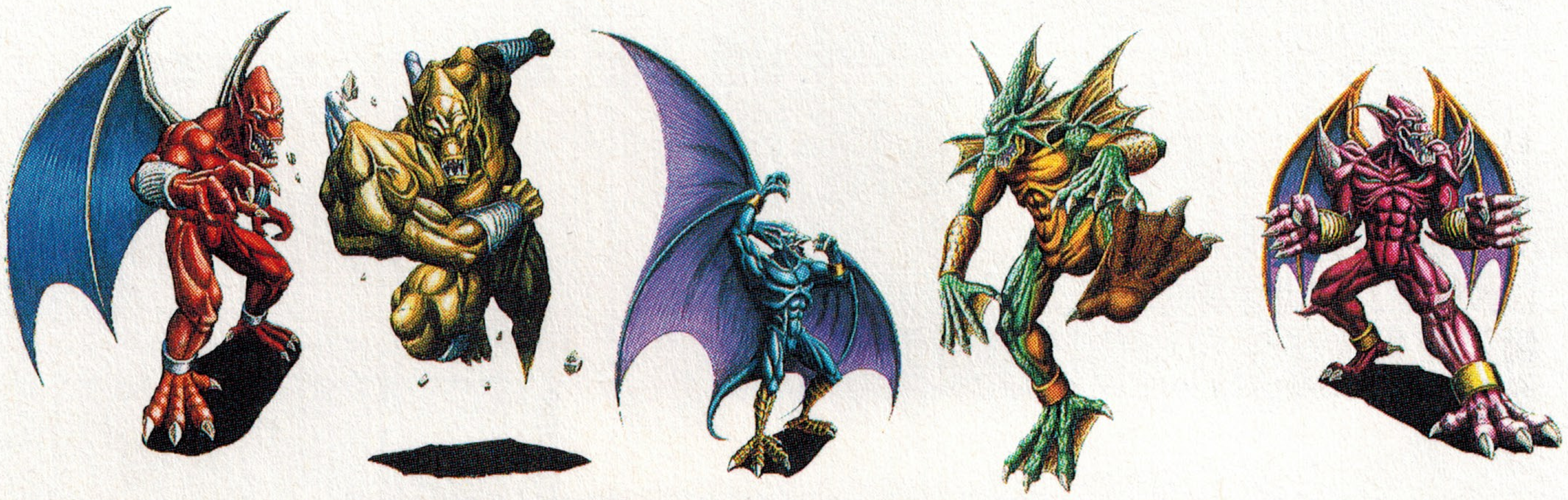
7. 説明

紋章、スペルとポーション、タリスマンとそれぞれの特性を端的に説明してくれる親切な小窓。装備する際に、効果を確認するのに便利だ。

ability of Arremers

全アリーマー能力一覧表

それぞれの紋章の力により、変身することのできるアリーマー。この一覧表は、各アリーマーの能力を比較するためのものだ。適材適所で、挑むステージ、シチュエーションなどに応じて装備する紋章を変え、変身。常にベストな状態で臨めば百戦危うからずだ。



	レッドアリーマー	グランドアリーマー	アエリアルアリーマー	タイダルアリーマー	レジェンドアリーマー
歩行	●	●	●	●	●
ジャンプ	●	●	●	●	●
飛行	●		●		●
ホバリング	●		●		●
ヘルクライム	●	●			●
頭突き	●				●
攻撃	●	●	●	●	●
潜行				●	
突進		●			
上昇			●		

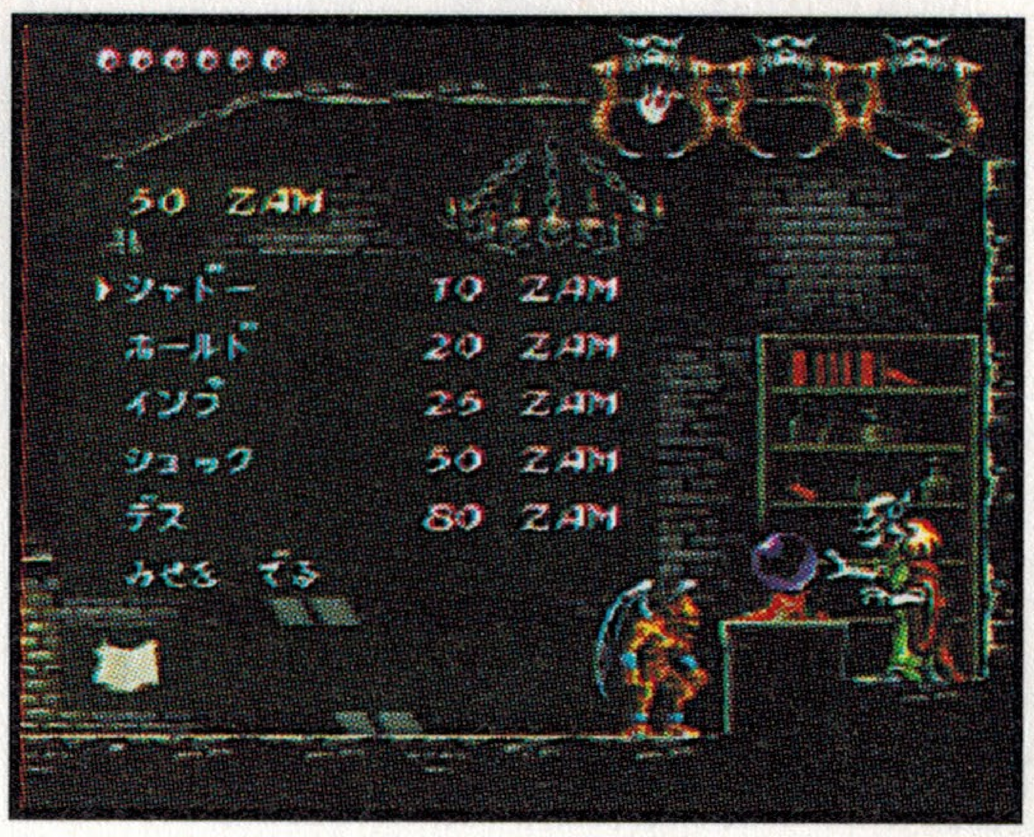
using items

アイテム活用表

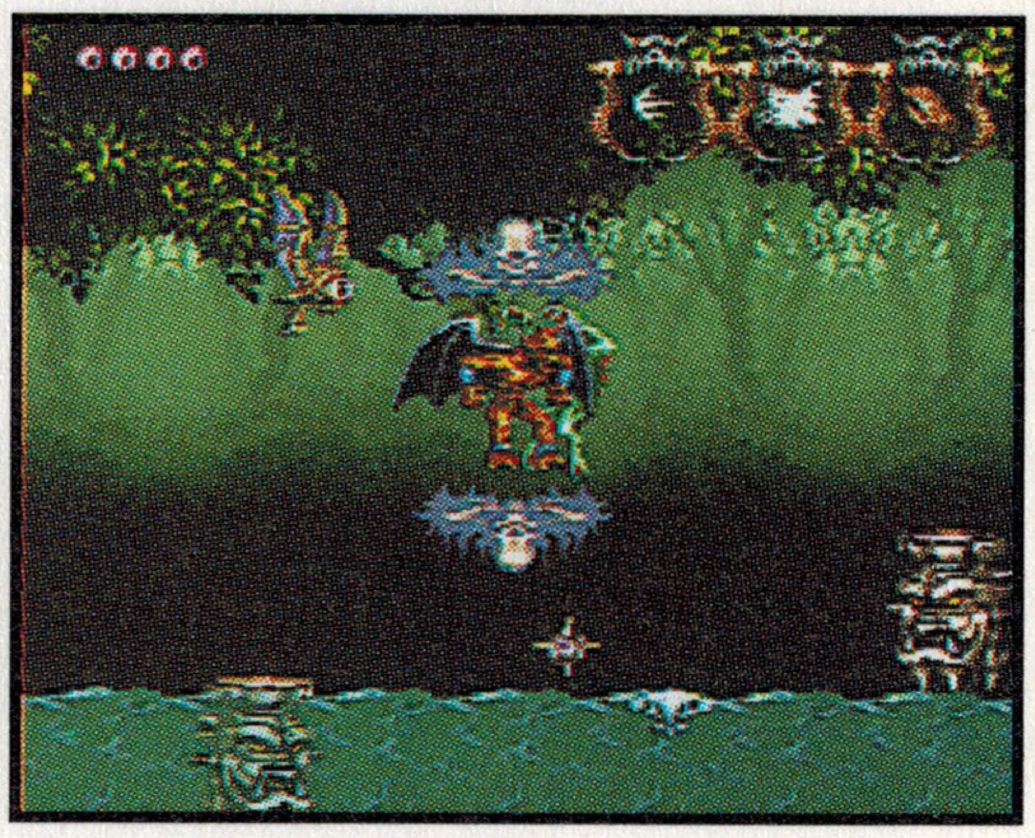
アイテムは敵を倒したときに出てきたり、石像などの構造物を破壊したときに出現したりするが、スペルとポーションはお金がなければ買うことはできない。スペルとポーションのふたつの魔法のちがいは、スペルが攻撃系、ポーションが防御・治癒系の魔法ということだ。

スペルは攻撃魔法

スペルは攻撃の魔法であり、使えば敵を動けなくしたり、ダメージを与えたりできる。ぜんぶで５つの魔法があり装備もできるが、魔法を書き込むベラムとお金がなければ話にならない。



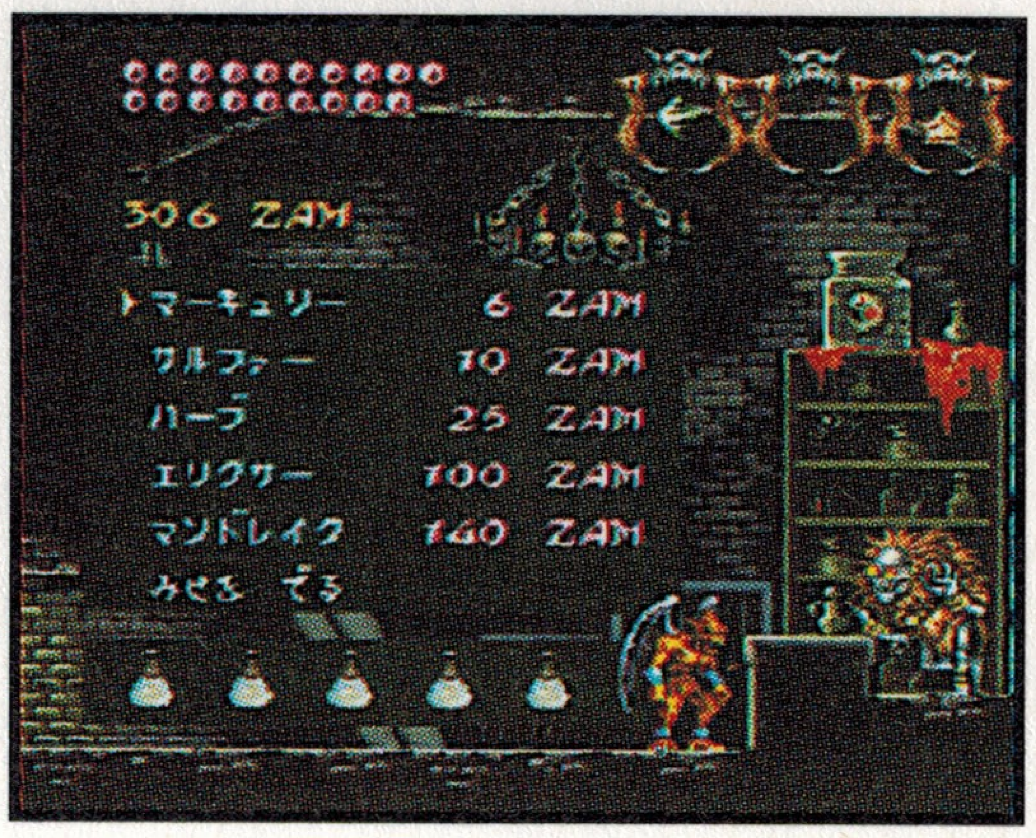
魔法はぜんぶで５種類ある。ここはスペルの店、ワイズマン。場所によって値段が変わるということはない。



これは影の結界を張るシャドー。近くにいる敵にダメージを与える。攻撃が届きにくいところで使ったほうがいい。

ポーションは防御･治癒系魔法

ポーションは防御・治癒系の魔法だ。強敵から逃げ出したり、傷ついた身体を癒すこともできる。これもスペル同様、ポーションを入れるポットがなければ、お金があっても買うことはできない。



ポーションの店、ブラックロータス。ここではマンドレイクが売られているが店によっては扱ってないところもある。



これは上空に瞬時に逃げるサルファー。強敵から逃げるほかに、行くべきステージを間違えたときにも使用。

spell

攻撃魔法スペルは、ベラム（羊皮紙）をスペルの店、ワイズマンに持って行くことにより、そのベラムに魔法を書き込むことができる。持てるベラムは最大で5枚。ボスには効かない魔法も多数ある。



シャドー

10 ZAM

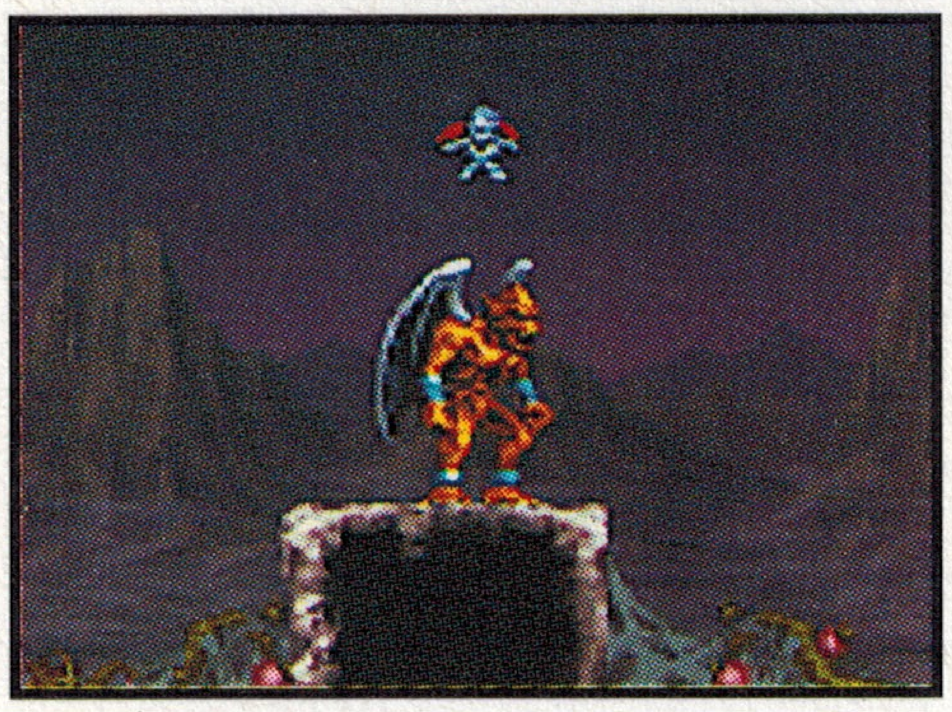
影の結界を張り、近くの敵を倒す。安いだけあってほとんど役に立たない。こんな弱い魔法に頼るんだったら、操作テクニックを磨いたほうがいい。ただし、ヘルクライム中の壁の上に敵がいた場合は、ホバリングしなければ攻撃が届かないが、この魔法ならば、その場で攻撃することができる。



ホールド

20 ZAM

敵の動きを一定時間止める魔法。この魔法を使うと、敵は微動だにせず固まってしまう。そこを攻撃するわけだが、この魔法の効力は解けるのがはやいので、空撃ちせず的確に敵に攻撃を与えるようにする。もちろんボスなどの強力な敵の動きを止めることは、残念ながらできない。



インプ

25 ZAM

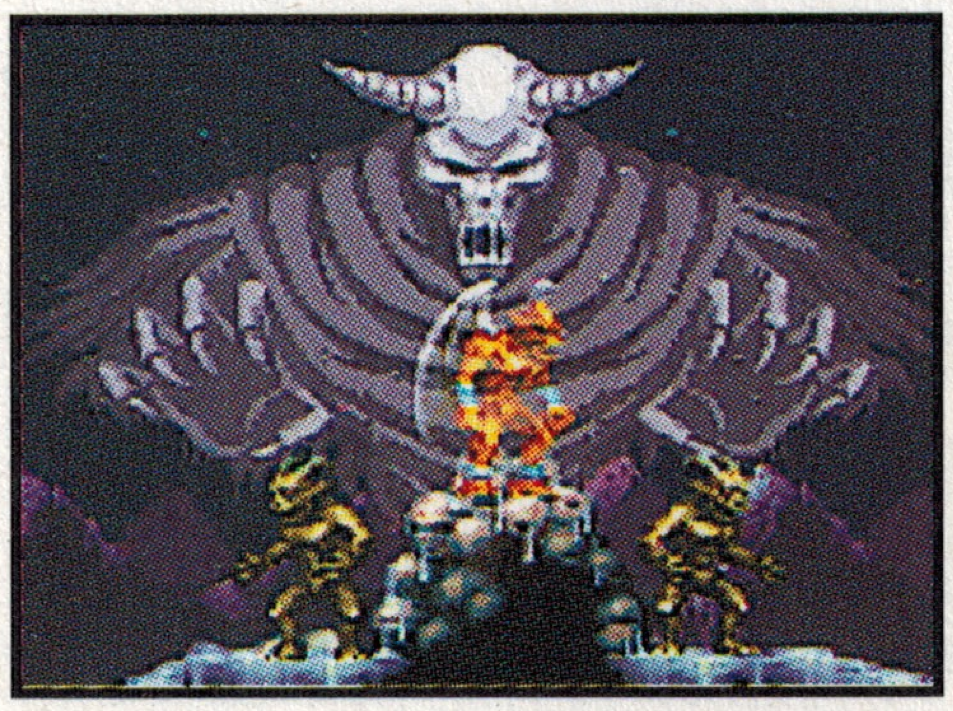
使いっぱしり、ならぬ使い魔を召喚する魔法。通常は小さい悪魔がアリーマーの頭の上に滞空している。だが、ひとたび敵が現われると、敵めがけて飛んでいきダメージを与える。だが、使い魔を呼んでいるあいだは持ち金が少しずつなくなっていく。もちろん金がなくなれば、使い魔は消える。



ショック

50 ZAM

画面上に地震を起こし、地上の敵にダメージを与える。多数の敵キャラクターがうじゃうじゃといる場所で使えば、効果的だ。だが、多種多数の敵キャラクターを画面上になるべく出さないよう心がけながらプレイするにこしたことはない。これならばもう少し金を貯め、デスを買ったほうがいい。



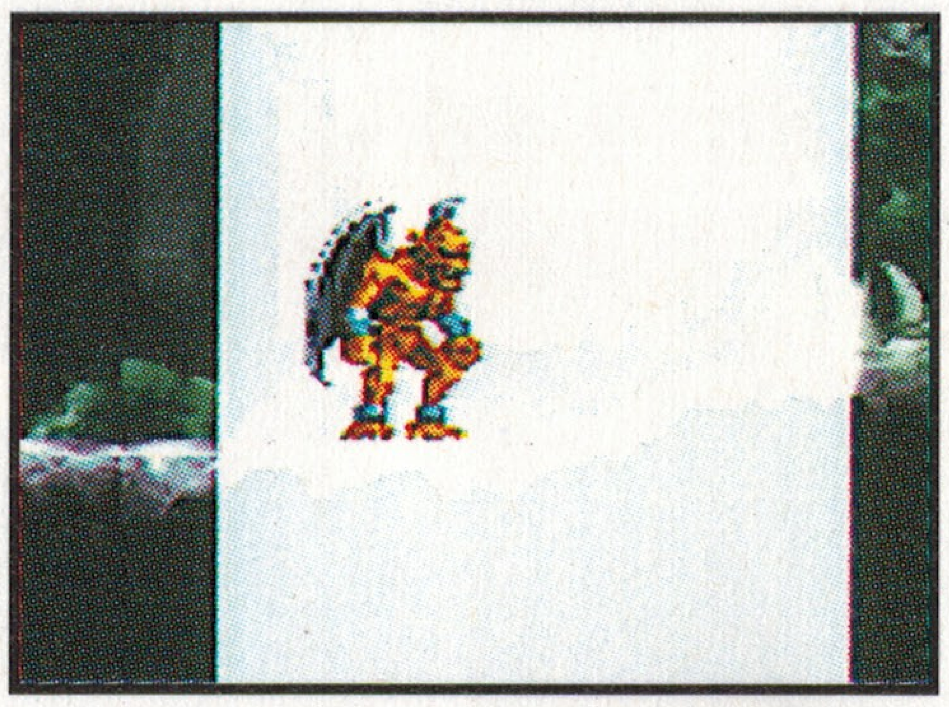
デス

80 ZAM

画面上の敵に強大なダメージを与え、死に至らす最高の攻撃魔法。使用すると、画面上に巨大な悪魔の幻影が現われる。これはさすがに圧巻だが、もちろん強力な力を持つボスにはほとんど通用しない。攻撃魔法に頼っていたんでは、ボスクラスの敵はまず倒すことはできないだろう。

potion

防御魔法ポーションはポット（壺）をポーションの店、ブラックロータスへ持って行き、壺に魔法の液体を入れてもらうことで手に入れる。持てるポットは最大で5つ。ハーブ、マンドレイクがほしい。



マーキュリー

6 ZAM

前のエリアに戻ることのできるポーション。エリアとはステージではなく、各ステージをいくつかに分けた区分である。エリアの単位は各エリアの境い目を通過する際に、画面のスクロールが一旦停止するのでプレイしていればわかる。死にそうになったときに、緊急避難として使うのがいいだろう。



サルファー

20 ZAM

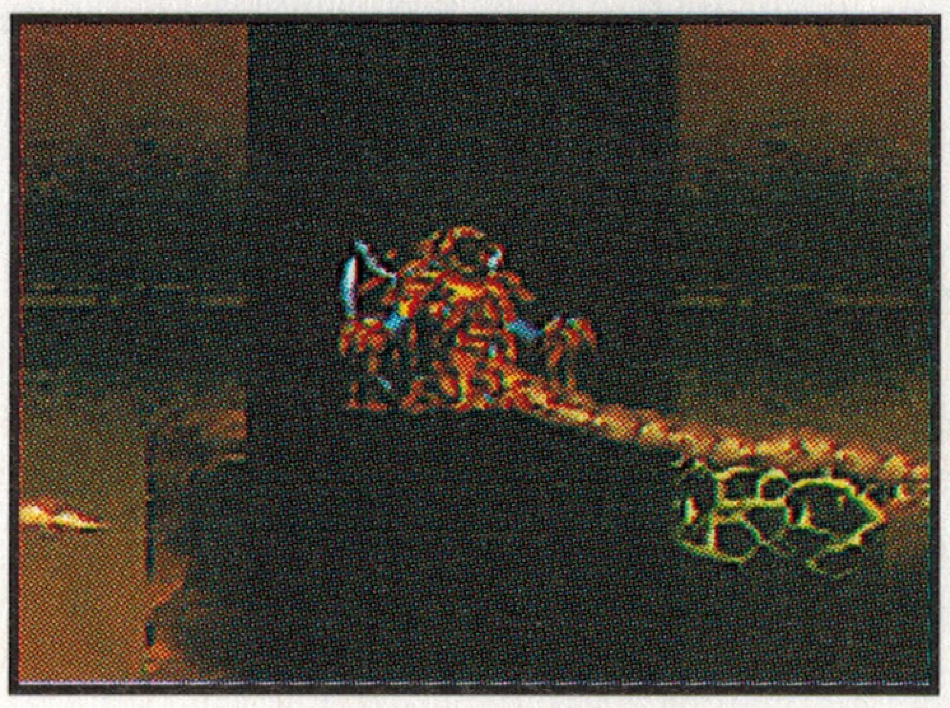
全体マップ画面に戻るためのポーション。サルファーを使用すると、画面上から強烈な光が射し込み、アリーマーを上空へとワープさせる。この魔法は敵から逃げるというよりも、行くべきステージを間違えたときに使用するための魔法ではないか。このゲームでは死は絶対なものではないからな。



ハーブ

25 ZAM

このハーブのポーションを使うと、ライフをある程度回復させてくれる。前半戦では、わざわざ高価なマンドレイクを買わずとも、このハーブをいくつか持っていればこと足りてしまうだろう。最も有効なアイテムのひとつだ。



エリクサー

100 ZAM

このエリクサーを装備していると、死んだときに、なんと生き返ることができる。だが、生き返ってもライフはわずかしかなく、それならばはじめから安いハーブを死ぬ前に使ったほうが断然得だ。高いわりには、ほとんど役に立たない魔法だ。



マンドレイク

140 ZAM

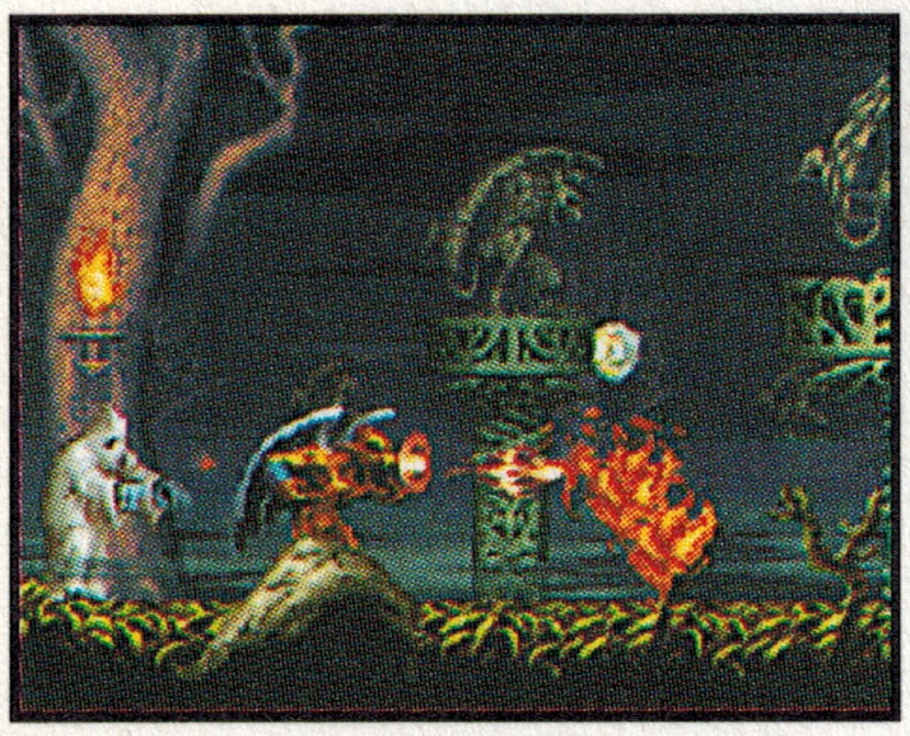
このマンドレイクを使えば、ライフを一気に全回復させることができる。とくに強大なボスと戦う前には、これをありったけ買っておく。お金がなければ、やさしいステージで敵を倒して稼ぐか、またはパゴー3兄弟の店でひと稼ぎしてくるのもいい。高いだけのことはある、頼れるアイテムだ。

item

隠れたアイテムを探し出せ

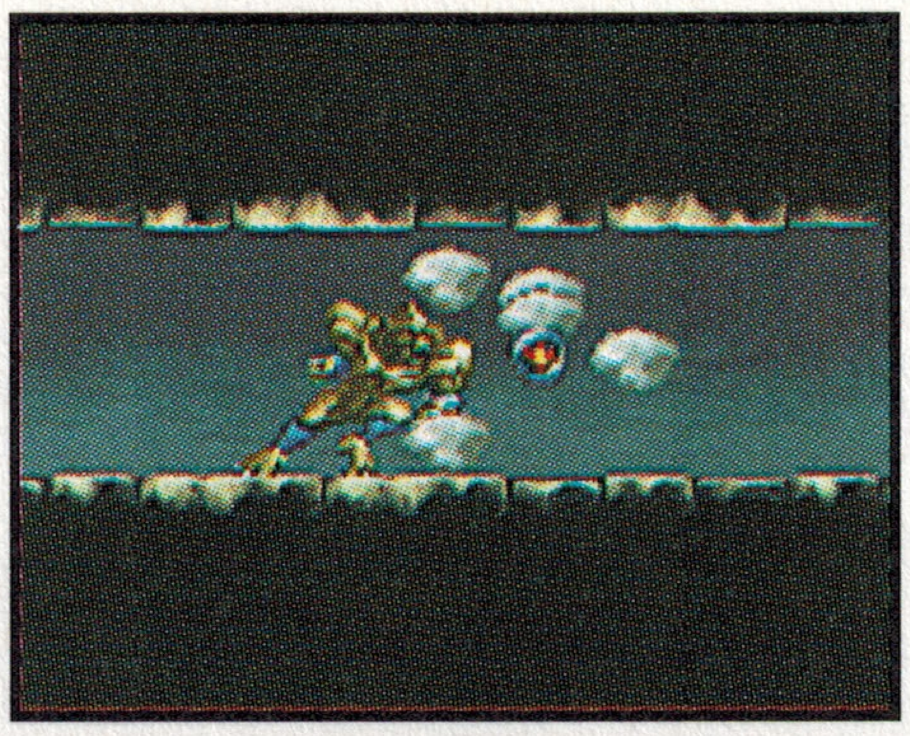
アイテムは様々なところで入手できる。簡単なところでは単に敵を倒して出てくるものもあれば、いかにもな石像を壊したりすれば出てくるのもある。だが、重要なアイテムはちょっと気づかないようなところや、行き着くのが困難なところにある。怪しいところがあったらとにかくにも頭突きや突進を試みてみる。

敵を攻撃して倒すと出現



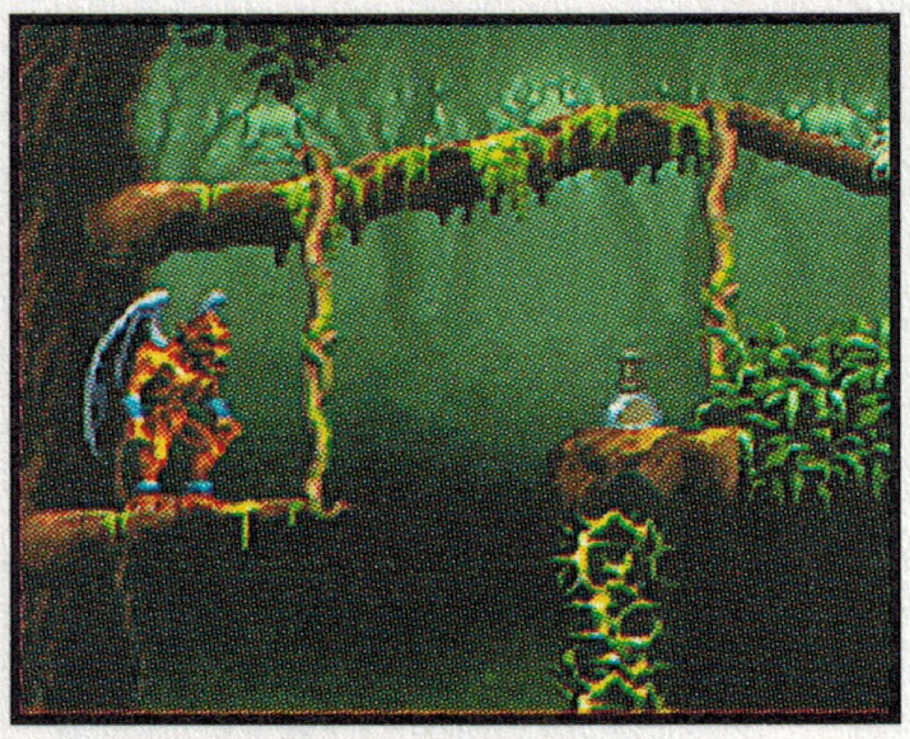
敵を攻撃し、倒すと稀にアイテムを出すことがある。ZAMを稼ぐにはいい。

石像に突進し破壊すると出現



石像や壺に頭突きや突進を食らわして破壊すると、ときおりアイテムを出すことがある。

行き着くのに困難な場所にある

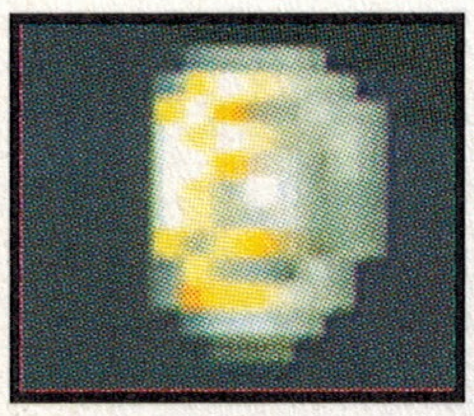


トゲの壁が行く手をさえぎっている。こういった厳しい状況の先に、よくポツリと置いてある。

ボスは必ず持っている

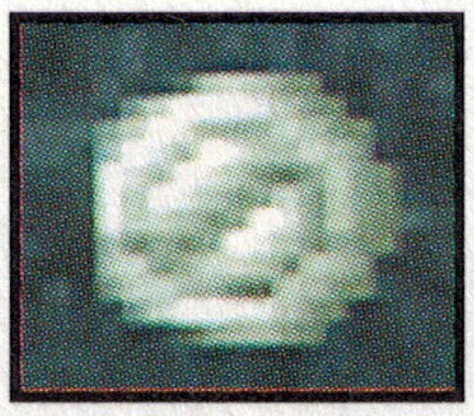


ボスともなると、なにかしらアイテムを持っている。苦労して倒したかいがあるってわけだ。



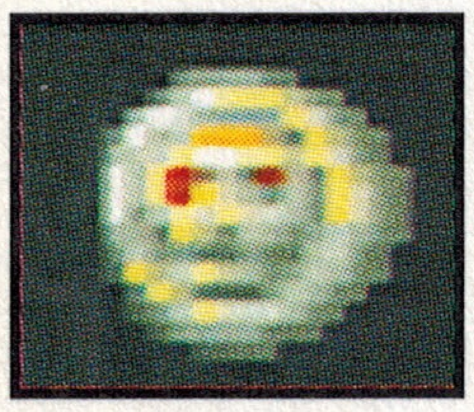
銅貨

1 ZAM



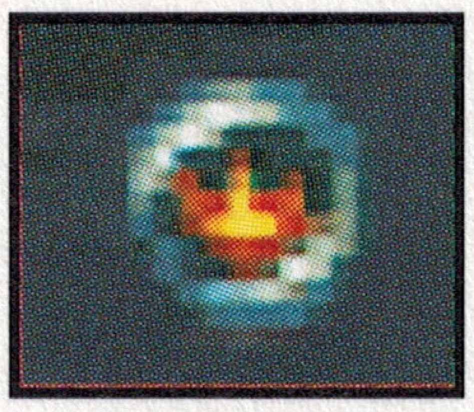
銀貨

5 ZAM



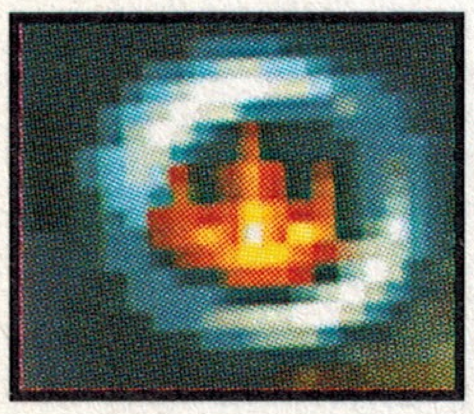
金貨

20 ZAM



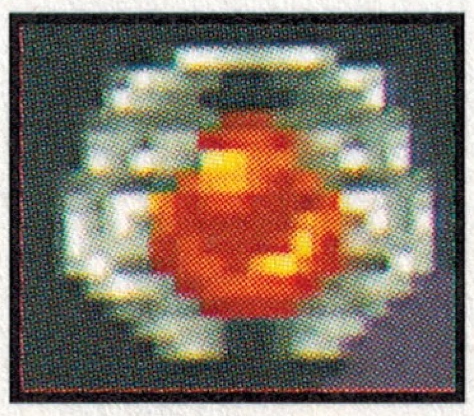
ソウル

ライフ1回復



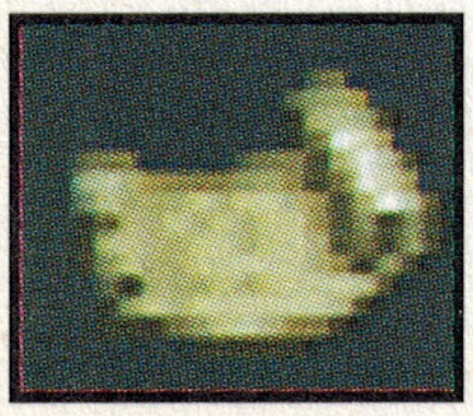
ラージソウル

ライフ全回復



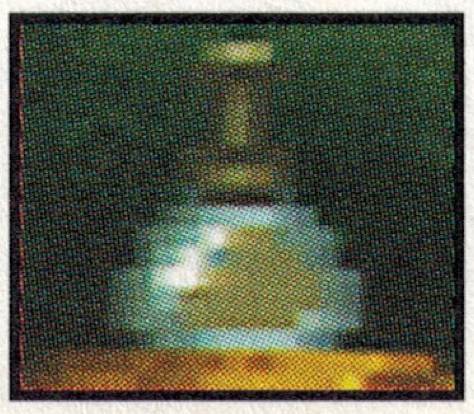
クリアソウル

ライフゲージ1up



ベラム

スペルを書き込む羊皮紙



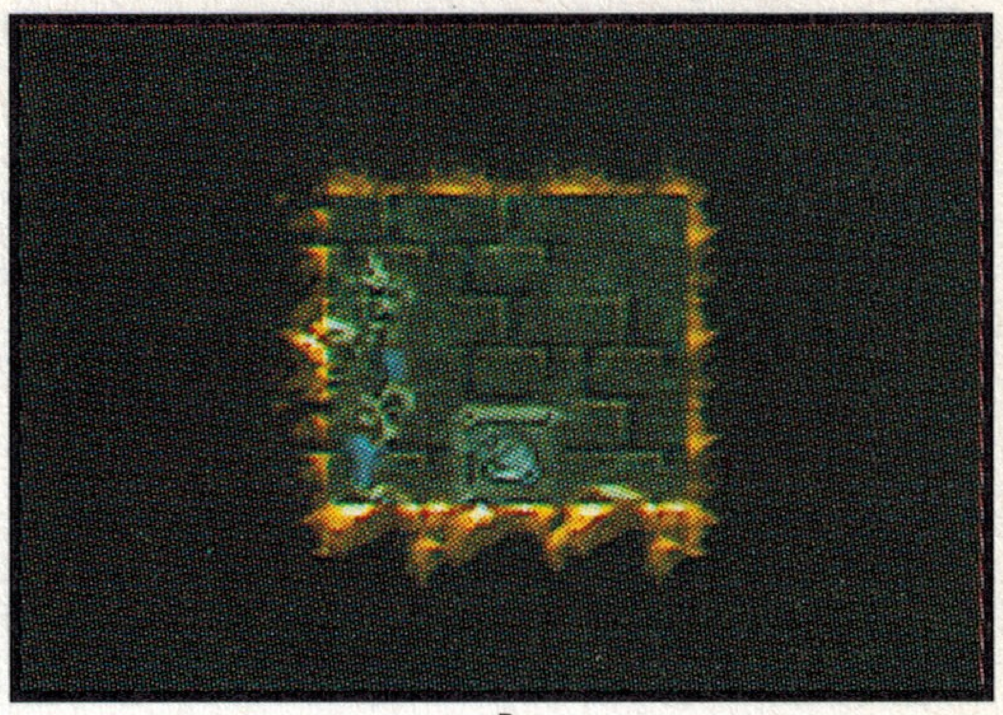
ポット

ポーションを入れる壺

talisman

秘宝タリスマンの力を得る

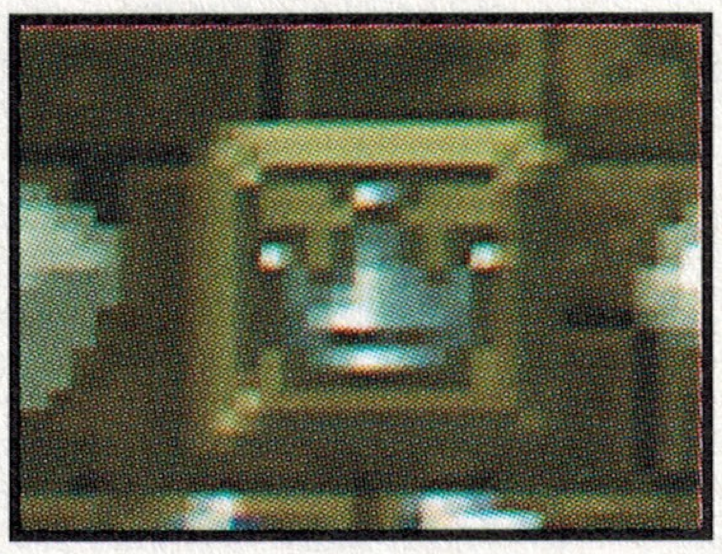
タリスマンとは、人界に古くから伝わる、恐るべき力を秘めた魔器である。ぜんぶで５つのタリスマンが知られており、それぞれに異なる力を装備したものに与える。ただしタリスマンは一度にひとつだけしか装備はできない。状況を把握して適切なタリスマンを装備する。



これはハンドのタリスマン。

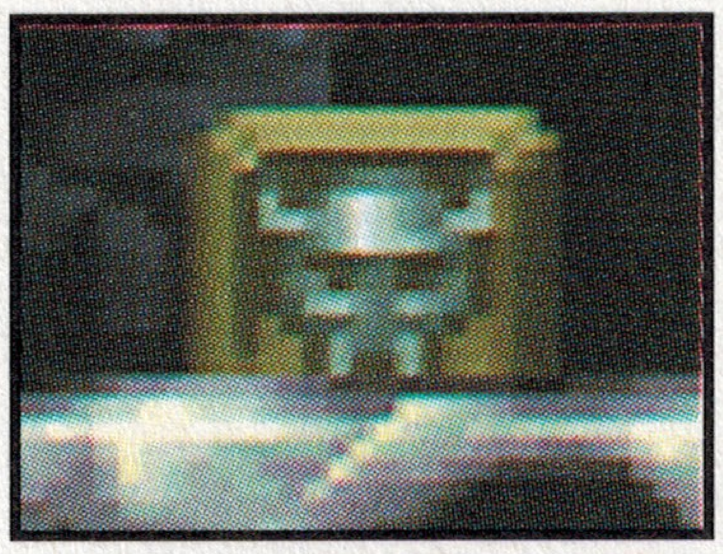


装備すると攻撃が２連射となる。



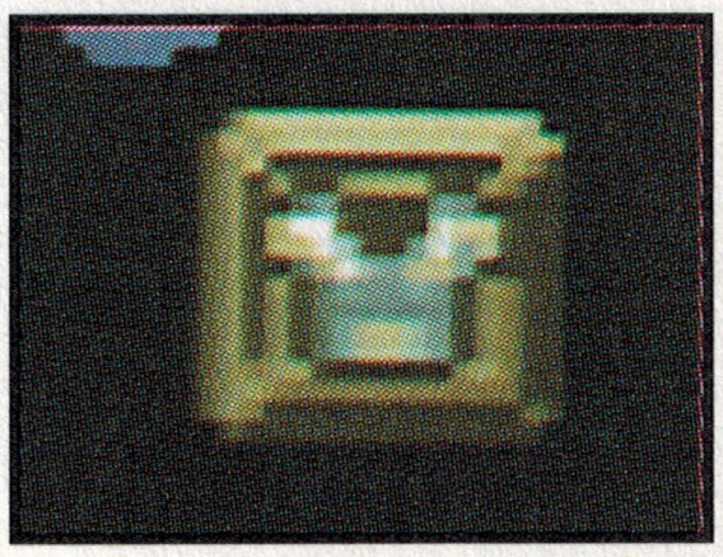
クラウン

クラウンは黄金を求めて多くの国を侵略した強欲な帝王の冠。このタリスマンを装備すると、敵を倒したときに出現するアイテム、ZAMが飛躍的にでやすくなるというもの。これでZAMを稼ぎ、ボスとの激しい戦いに備えておく。



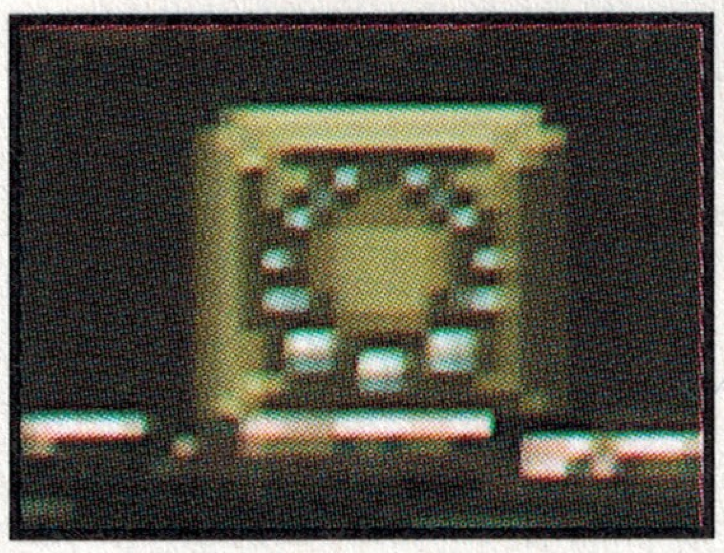
スカル

スカルは人間の英雄に退治された、醜悪な魔物の頭蓋骨。クラウンの場合はZAMだったが、このタリスマンを装備すると、敵を倒したときに出現するアイテムがライフになる確率がぐんと上がるというもの。死にそうなときには、これでしのげるかも。



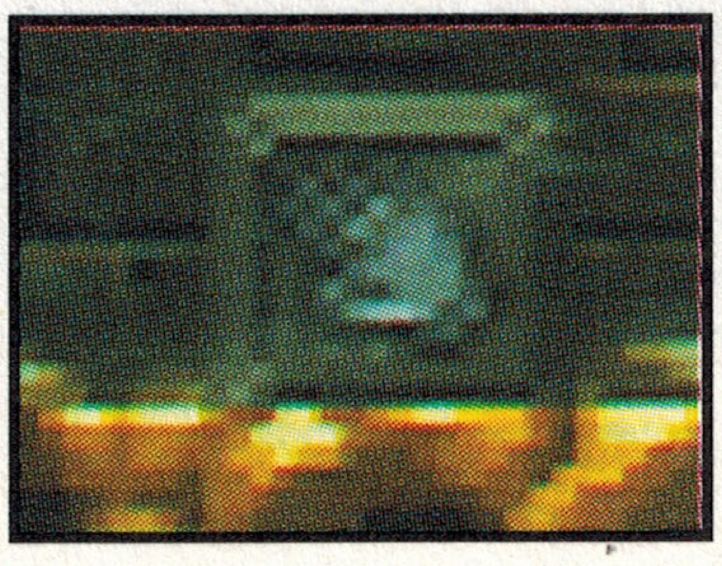
アーマー

アーマーとは、無敗を誇る剣闘士が身につけていたという、錆びた青銅の鎧。このタリスマンを装備すると防御力が上がる。だが、このアーマーを装備するよりもハンドを装備し、攻撃力を上げげたほうが敵を手っとり早く倒せる。



ファング

ファング、怪力を持つといわれる竜の牙をつづった首飾り。これを装備すると、攻撃力が上がる。これもアーマーと同様、ハンドにするかどうか迷うところだ。ハンドは攻撃力はないが、２連射できる。このファングは攻撃力はあるが、連射はできない。



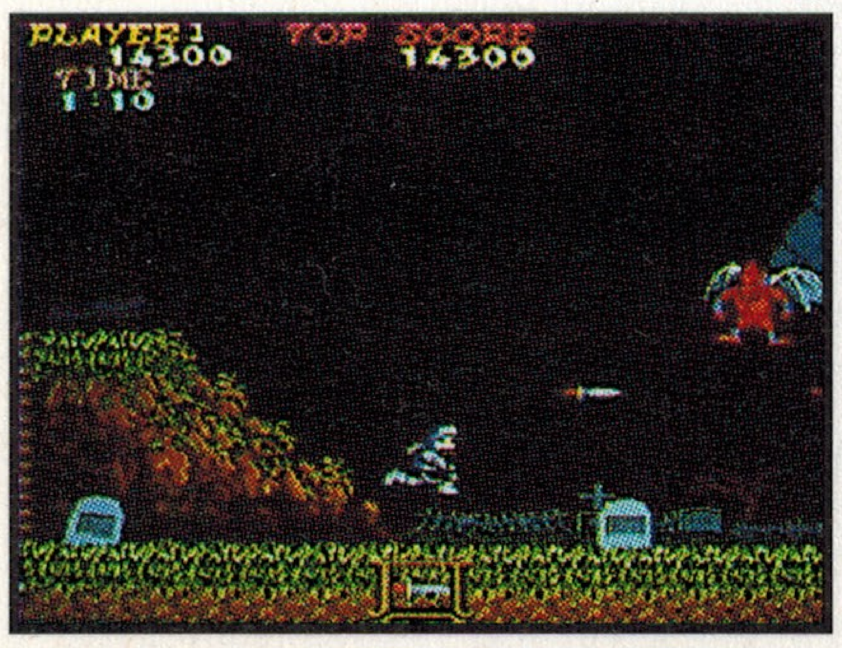
ハンド

ハンドは死神と呼ばれた高名な魔術師の手を乾燥させたお守り。ハンドを装備すれば、攻撃が２連射となり、理屈としては攻撃力が２倍になる。防御重視派ならばアーマー。一撃必殺派ならファング。とりあえず着実に当てていこうとするなら、ハンドだ。

bygone days of RAs'

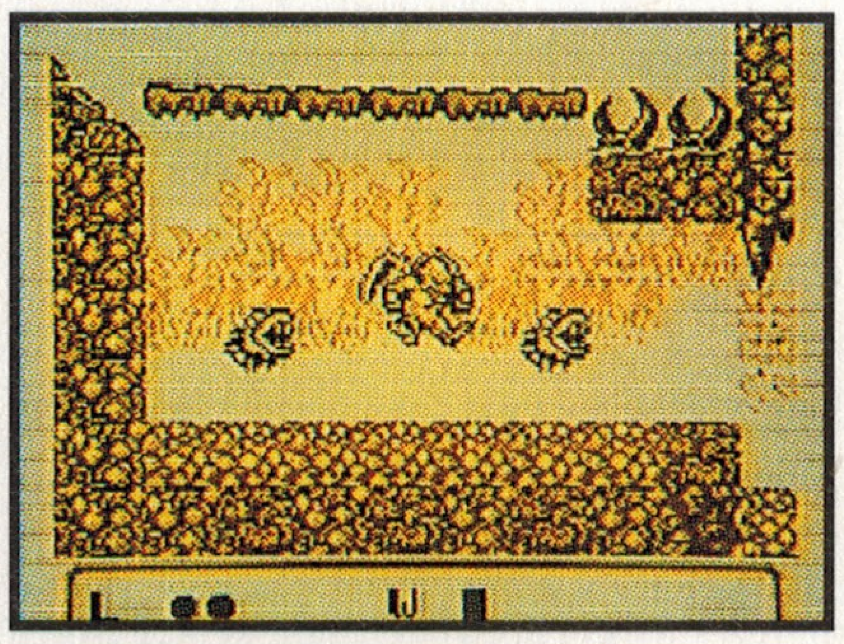
レッドアリーマー恐怖の歴史

- アーケード版／『魔界村』カプコン
  '85年9月発売
- ファミコン版／『魔界村』カプコン
  '86年6月13日発売　5,500円（税別）
  ROM容量1メガ
- アーケード版／『大魔界村』カプコン
  '88年12月発売
- メガドライブ版／『大魔界村』セガ
  '89年8月3日発売　6,800円（税込）
  ROM容量5メガ
- ゲームボーイ版／『レッドアリーマー』
  ー魔界村外伝ー カプコン
  '90年5月2日発売　3,300円（税込）
  ROM容量1メガ
- PCエンジン版／『大魔界村』NECアベニュー
  '90年7月27日発売　10,800円（税込）
  Huカード容量８メガ（ＰＣエンジンＳＧ専用）
- スーパーファミコン版／『超魔界村』カプコン
  '91年10月4日発売　8,500円（税別）
  ROM容量8メガ
- ファミコン版／『レッドアリーマーⅡ』カプコン
  '92年7月17日発売　5,800円（税別）
  ROM容量1メガ十1メガ
- ゲームボーイ版／『魔界村外伝』カプコン
  '93年4月16日発売　3,500円（税込）
  ROM容量2メガ
- X68000版／『大魔界村』カプコン
  '94年4月22日発売　9,800円（税別）
  5インチFD（2HD）　要RAM2メガ以上
- スーパーファミコン版／『デモンズ・ブレイゾン』
  魔界村 紋章編 カプコン
  '94年10月21日発売　9,800円（税別）
  ROM容量16メガ



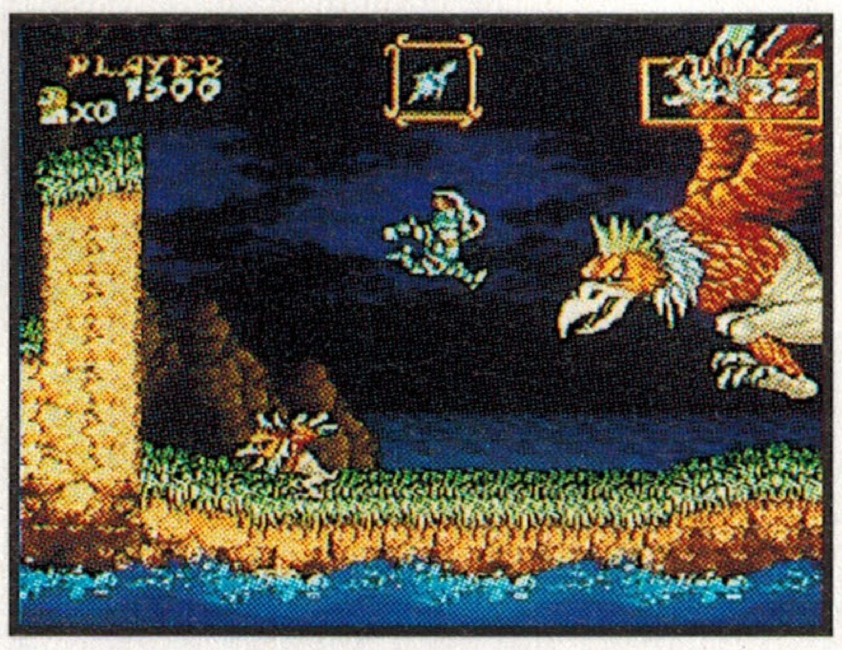
すべてはここからはじまった。序盤で登場するレッドアリーマーに当時のプレイヤーは散々、泣かされた。

'85年アーケード版『魔界村』



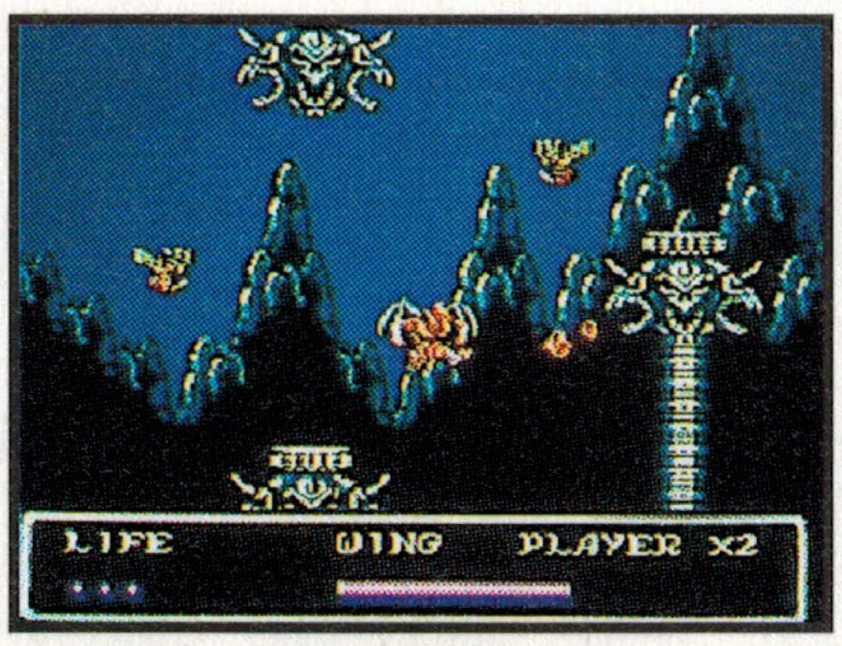
一敵キャラクターであったレッドアリーマーが、一転して主役に抜擢された記念碑的作品。

'90年ゲームボーイ版
『レッドアリーマー』



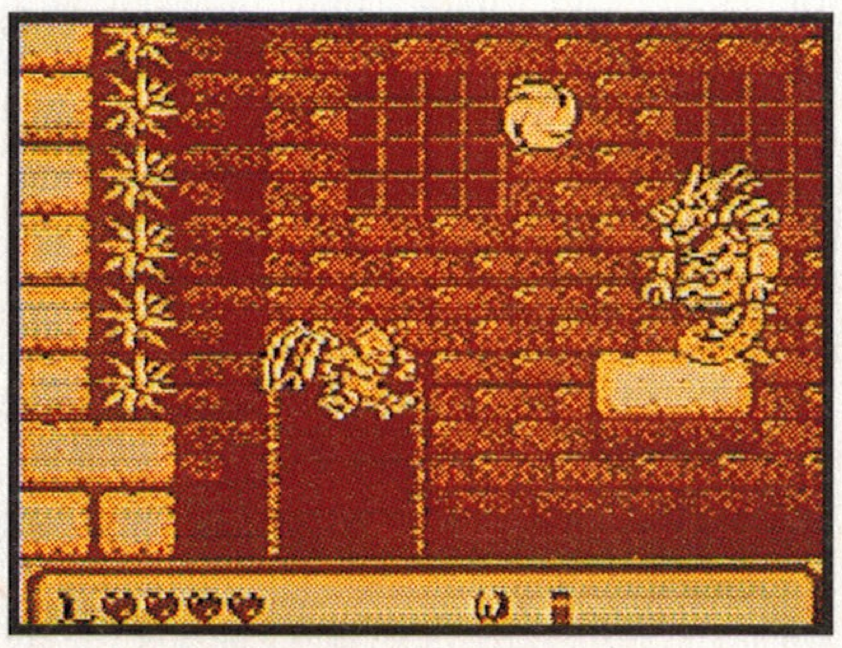
前作『大魔界村』をも凌ごうというほどの高難度を誇る。アーケード版ともどども研ぎ澄まされたゲーマーに挑戦状を叩きつけた。

'91年スーパーファミコン版
『超魔界村』



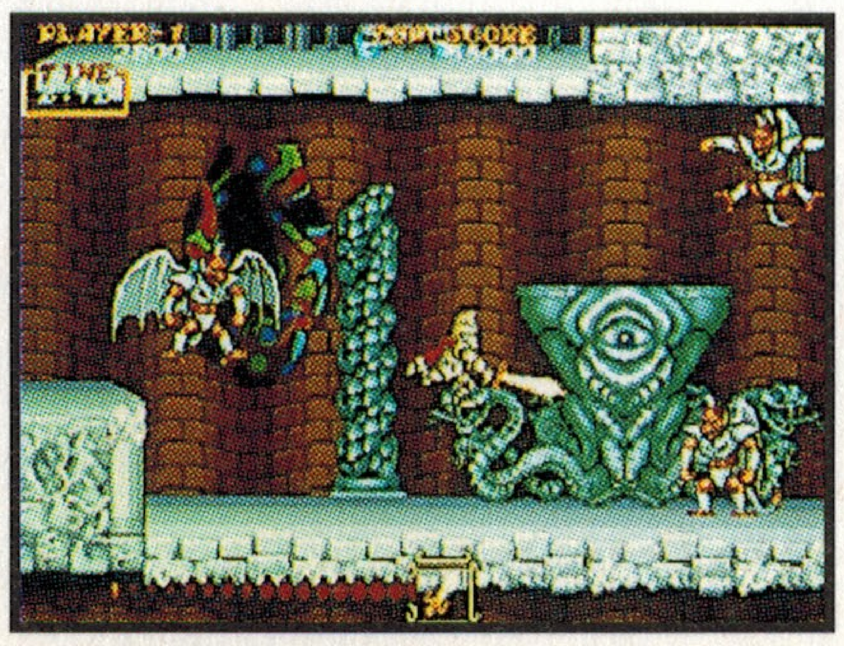
ついにファミコン版でもレッドアリーマーが主役に。アクのあるキャラクターがうけた。

'92年ファミコン版
『レッドアリーマーⅡ』



ゲームボーイで手軽に遊べるが、やることは全然手軽じゃないゲーム。それが硬派『魔界村』シリーズ。

'93年ゲームボーイ版
『魔界村外伝』



情け無用の難しさを誇る『大魔界村』が、パソコンに移植された。マニア層の支持が熱い。

'94年X68000版『大魔界村』



魔界の入り口へ、ようこそ。
ここから先は、辛くも楽しい
世界がおまえを待っている。
ひとことだけ忠告しておこう。
引き返すなら、今のうちだ。

capture guide of 攻略編 Demon's Blazon

demons blazon world map

　これが『デモンズ・ブレイゾン』の世界マップだ。地球と同じように、マップは上下と左右がそれぞれループしている。７つのステージを行ったり来たりして、すべての紋章、タリスマン、クリアソウルを手に入れろ。すべてのアイテムを手にし、ファランクスを倒したとき、何かが起こる……。

■ステージ１　祭壇
■ステージ２　街
■ステージ３　森
■ステージ４　風の塔
■ステージ５　湖の神殿
■ステージ６　銀嶺
■ステージ７　大聖堂

★パゴー３兄弟の店（レベル１）
★スペルの店　ワイズマン
★ポーションの店　ブラックロータス
★パゴー３兄弟の店（レベル２）
★パゴー３兄弟の店（レベル３）





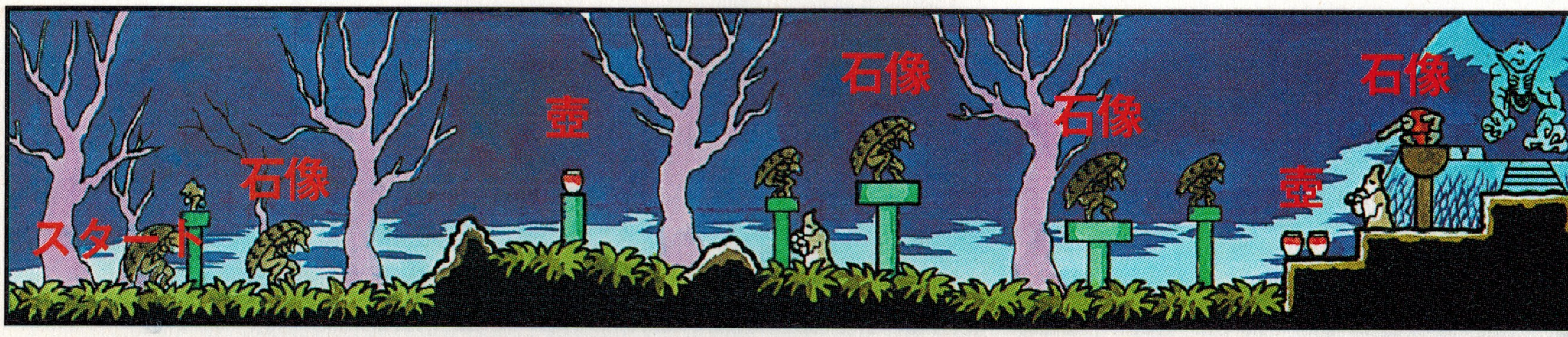
ポーションの店 ブラックロータス
パゴー3兄弟の店（レベル3）
ステージ7
ステージ3
ステージ5
ステージ4
ステージ1
パゴー3兄弟の店（レベル2）

stage 1

祭壇

頭突きを食らわせろ

コロシアムのソムロを倒し、
千年ぶりの魔界の空気を吸い込み
生きていることを実感しながら
ふつふつと赤い怒りが込み上げてきた。
ファランクス……。
千年前、
死闘の末、
ソムロから力でもぎ取った天の紋章……。
あの野郎、ブッ殺してやる！



SHADO F 考察



どんどん湧き出てくる低級な魔物。殺して殺して、金とライフをここで充填。

布切れが宙に浮かび、地面へふわりと落ちる。そこから、人型の魔物が現われる。シャド・フだ。レッドアリーマーに向かってゾンビのようにゆっくりと歩いてくる。左右からこられると少しはやばいが、雑魚中の雑魚だ。とくに慌てることはない。こいつを倒せば、わずかだがときおりZAMやソウルを出すことがある。ここでそういうオマケをたくさん稼いでおこう。これで、後のボス戦に備えることができるのだ。

特技の頭突きで石像を壊せ



Aボタンで特技の頭突きを石像にお見舞してやれ。中からアイテムが飛び出すことがある。ベラムがあるので、必ず取るように。

ファイアーで壺を破壊する

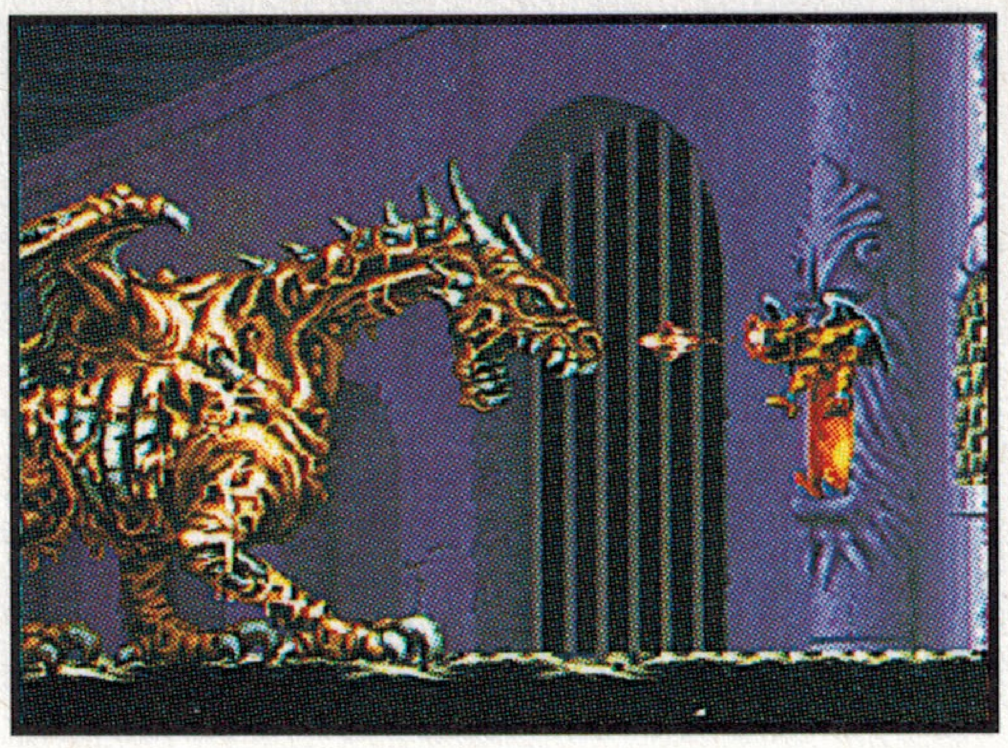


壺はYボタン、ファイアーで破壊する。中からアイテムが飛び出してくることもあるので、発見したらかたっぱしから破壊すること。

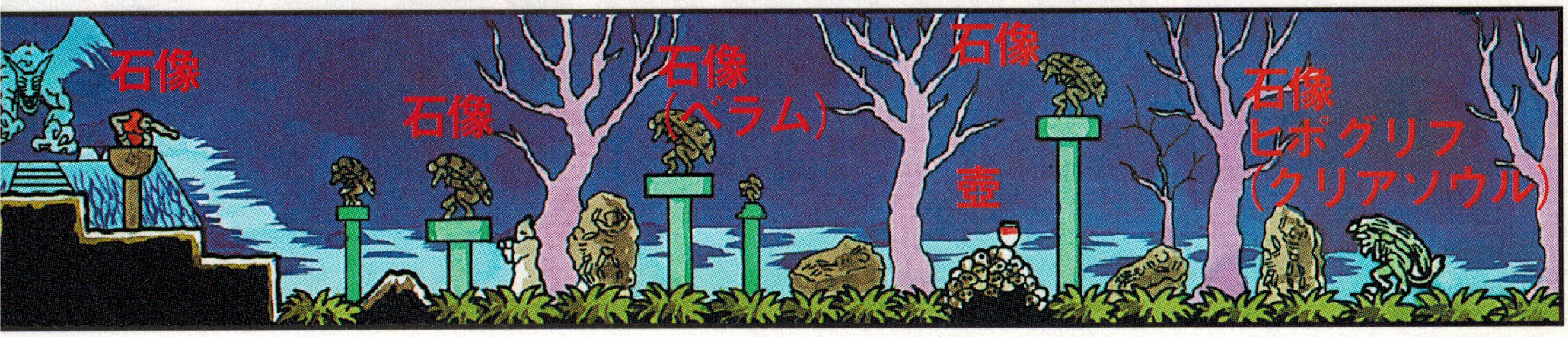
one-point advice

闘いの基本姿勢、それはホバリング

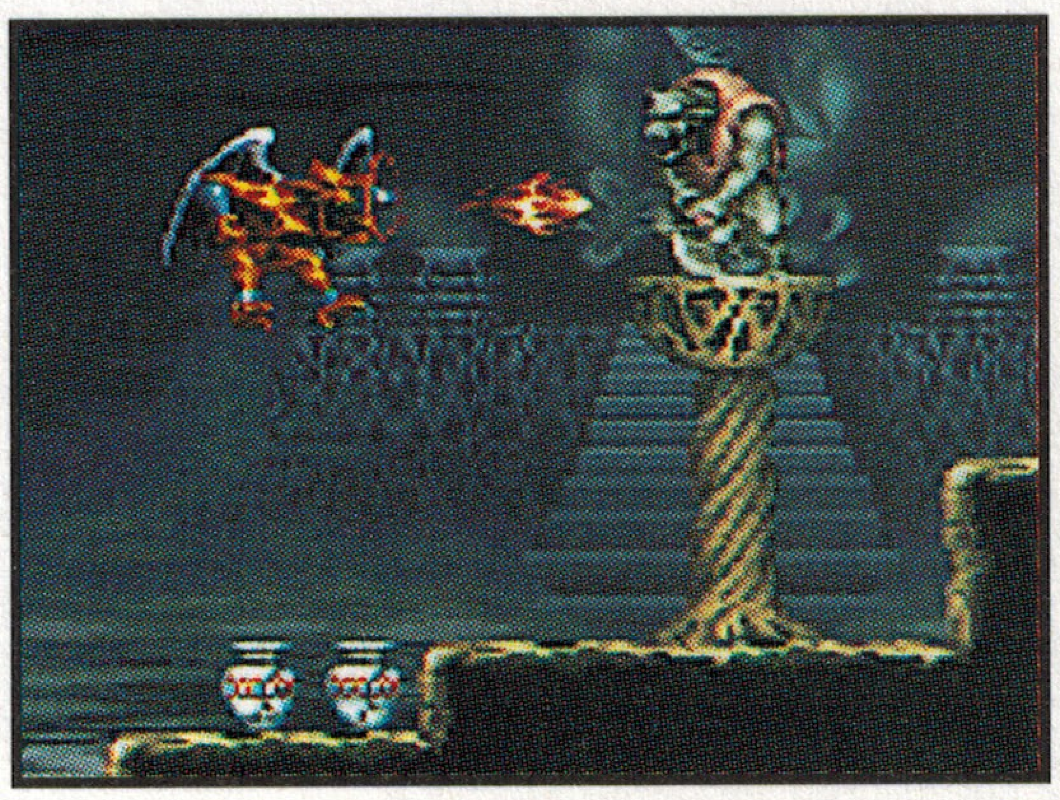
レッドアリーマーが宙に浮いている状態でBボタンを押せば、その瞬間、背中の翼を開き、ホバリングすることができる。これならば地を這う敵からの攻撃も受けない。また障害物にじゃまされることなく、遠方から攻撃ができる。敵の攻撃を受けそうになったら、Bボタンで落ちるようにかわすことも可能だ。



ステージ0のソムロ。このようにホバリングを使えば、ノーダメージで倒せる。ここで十分に訓練しておくように。



GULLTAV 考察



ホバリングを用いて遠方からファイアー攻撃。近付きすぎると斧の餌食なる。

台座の上に乗り、ピョンピョンと飛び跳ねている、まったく目障りな野郎だ。こういう奴はブッ殺すに限る。近付きすぎると、休みなく投げつけてくる斧に当たってしまうので、ホバリングを使って遠くからファイアーで攻撃。むやみにジャンプして突っ込んでいこうものなら、痛い目にあうことだろう。この先、様々なステージで登場するので、ここできっちりと奴のアルゴリズムを把握しておきたい。

BOSS
HIPPOGRIFF 考察



このときにファイアーを2発当てることができる。あとは避けて、繰り返す。

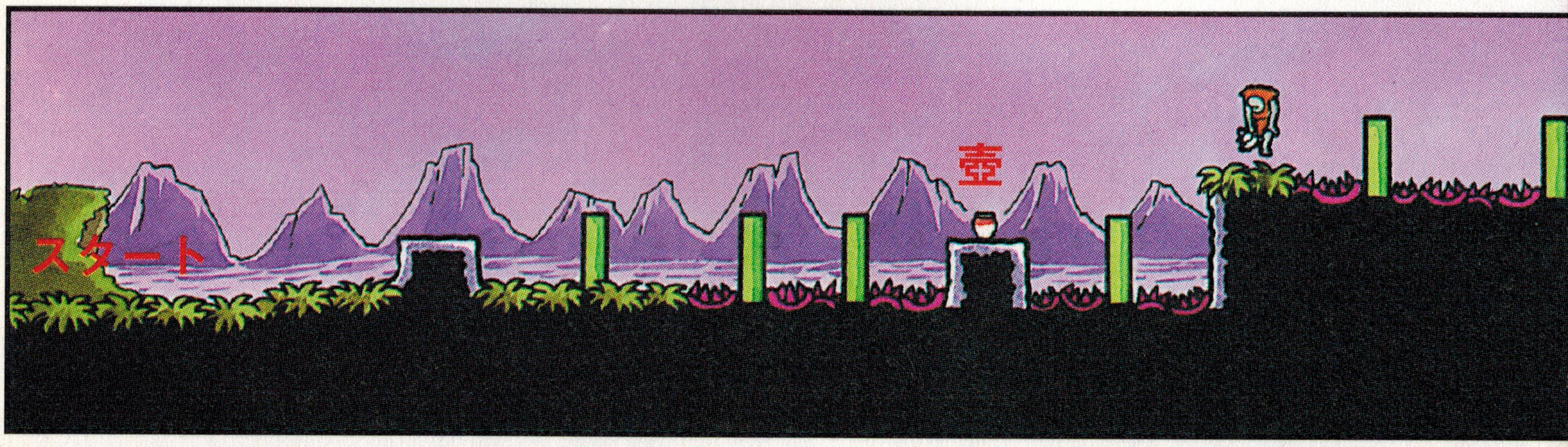
石像に姿を変えているが、この石像に頭突きを食らわすと、正体を現わす。このとき3本の矢を飛ばしてくるので、距離を取り、その間を抜けるように避ける。また、画面中央を真横に横切り、何度も攻撃してくる。その間に、ファイアーを2発当てるようにする。以後は繰り返しで勝てる。楽勝だ。

stage 1

断崖(前半)

ヘルクライムを駆使せよ

もっともっと強い奴は
いないのか。
ヒポグリフの奴め、
他愛もないわ。
いつの日か性懲りもなく
復活したとしても、
なんべんでも叩き潰してくれよう。
人食い花の咲き乱れるここは、
なんだ……？



DEATH FLOWER 考察



この植物に触れるとダメージを受けてしまう。ホバリングで、飛び越すようにして、やりすごそう。

このエリアー面に、蝿取り草のような食人植物が生い茂っている。残念ながらレッドアリーマーには、この食人植物を攻撃するてだてはなにもない。ホバリングで、上空を飛び越えるしかない。途中、グルタフが斧を投げてくるので、その斧にくれぐれも当たらないように。それに当たってしまうと、落下したときに食人植物に接触し、結果倍のダメージを受けてしまうことになるからだ。

埋もれる石碑



この塔のような石碑は、見た目ちょうどいい足場だ。だが、そこに乗っかると地中に埋もれてしまう。沈み切る前にホバリングせよ。

しつこいグルタフ



ここにも登場するグルタフ。一体何本持っているのか、斧をバンバン投げてくる。ホバリング状態で倒す。でないと痛い目にあうぞ。

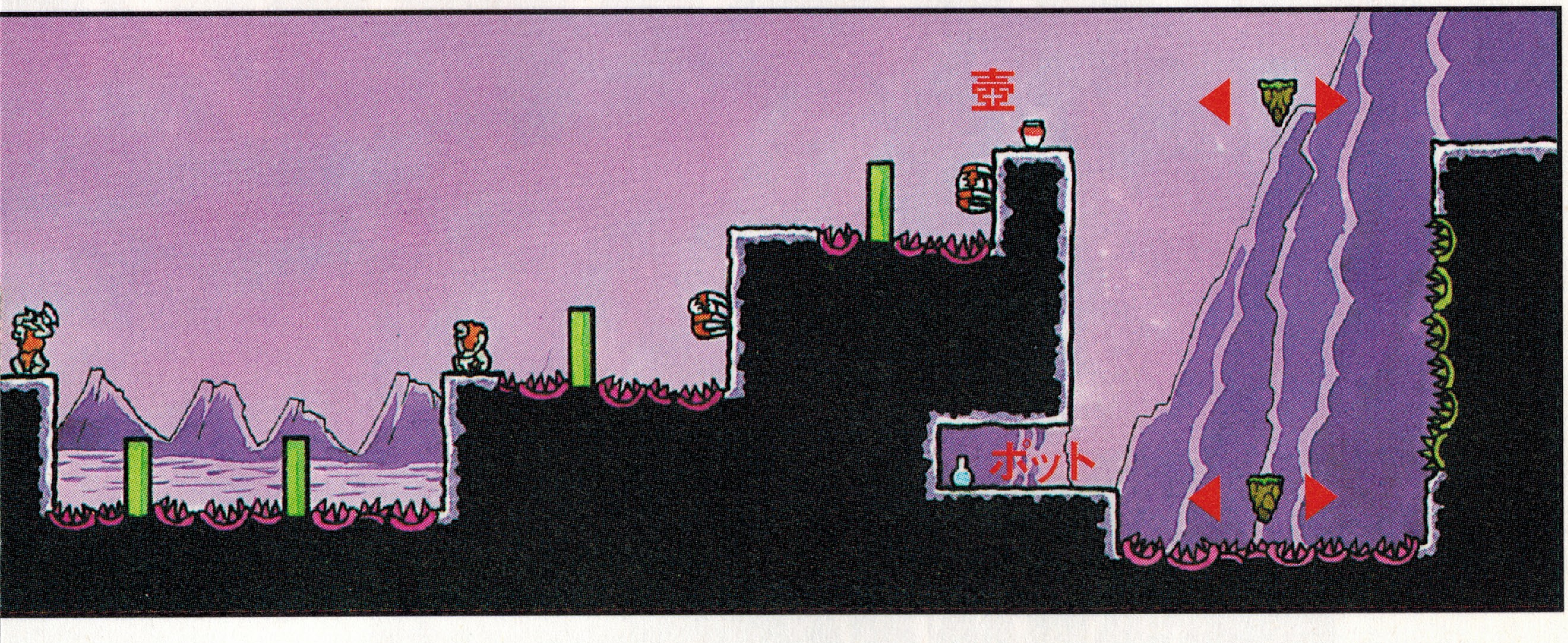
one-point advice

ヘルクライムで絶壁を駆け上がる

ヘルクライムで絶壁を駆け上がるには、壁に向かって✚ボタンを押しっぱなしにしたまま、Bボタンでジャンプ。これを繰り返すだけだ。この先に進んでいくと、こういった絶壁をす速く駆け上がらなくてはならないエリアもあるので、この技術を会得しておくことにこしたことはない。



こうした、ヘルクライムしている状態からでも、横には攻撃ができる。これで、雑魚を一掃してから進もう。



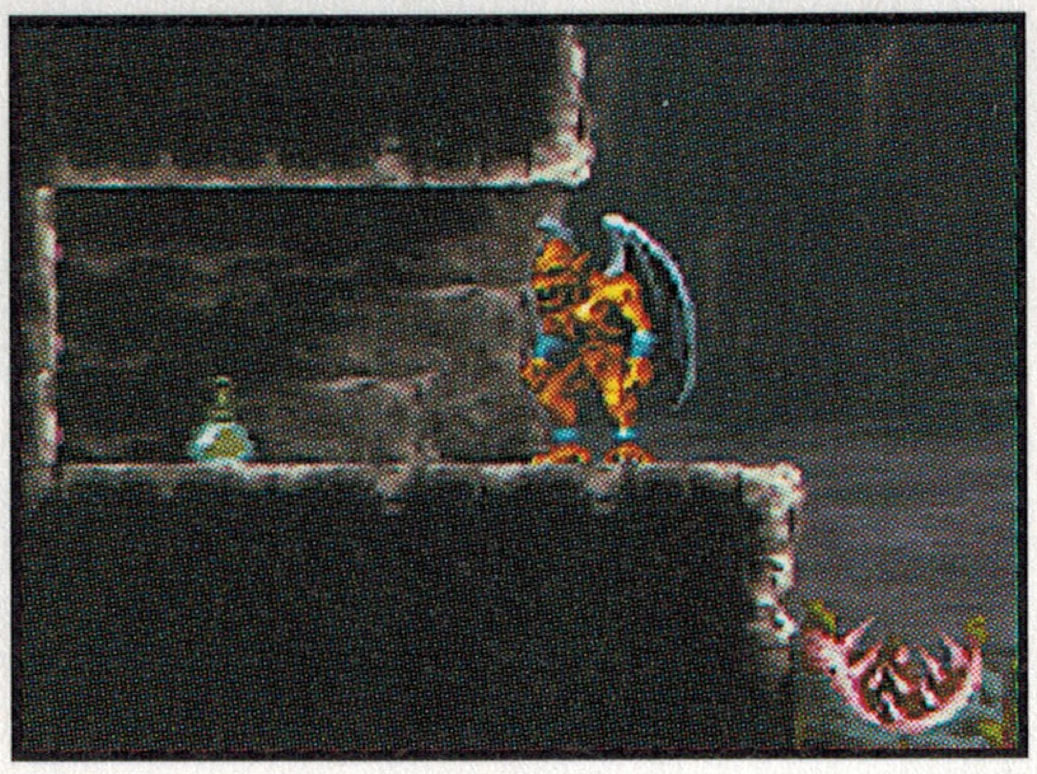
STABROTH 考察



スタブロスもホバリング状態からのファイアー攻撃が最も効果的だ。

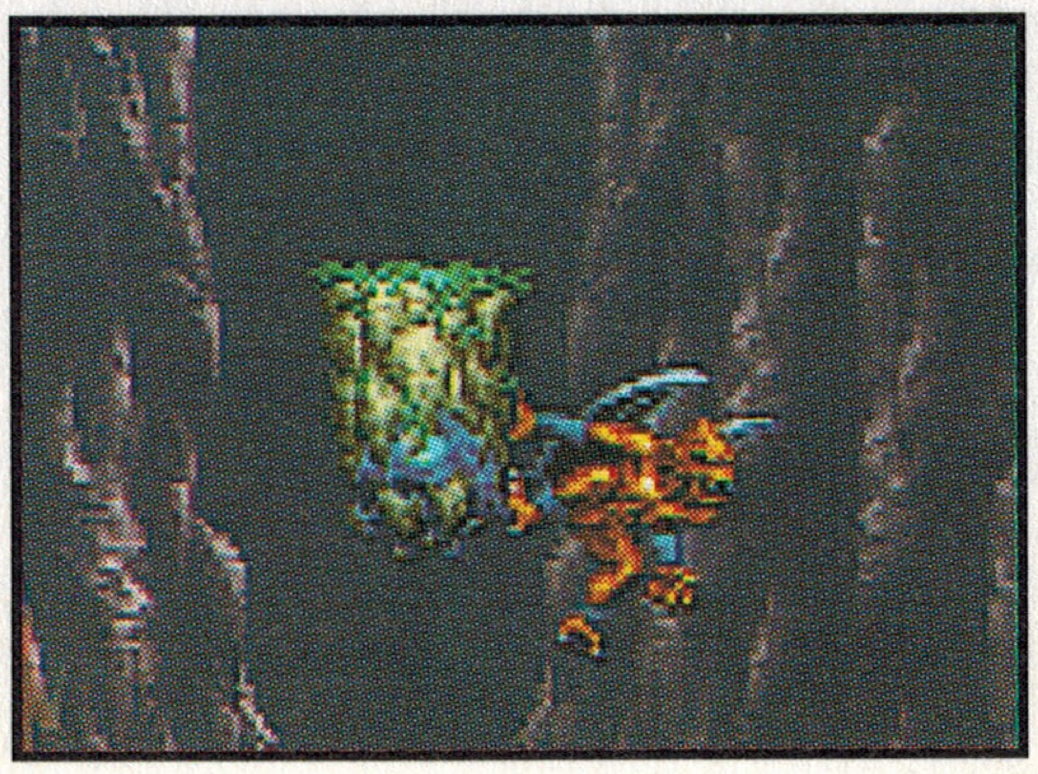
垂直に切り立つ絶壁を自在に這いずり回るクモ型の魔物、スタブロス。こいつは大してじゃまにもならないので、とくにかまわなくてもいいが、倒してアイテムを稼ぎたいのであれば、やはり安全なホバリング状態からのファイアー攻撃が得策だ。

崖の空洞にポットがある



崖の下にある空洞。しっかり下まで降りて行かないと発見できない。こういう目立たない端っこに、宝は隠されているというものだ。

乗っかるだけが能じゃない



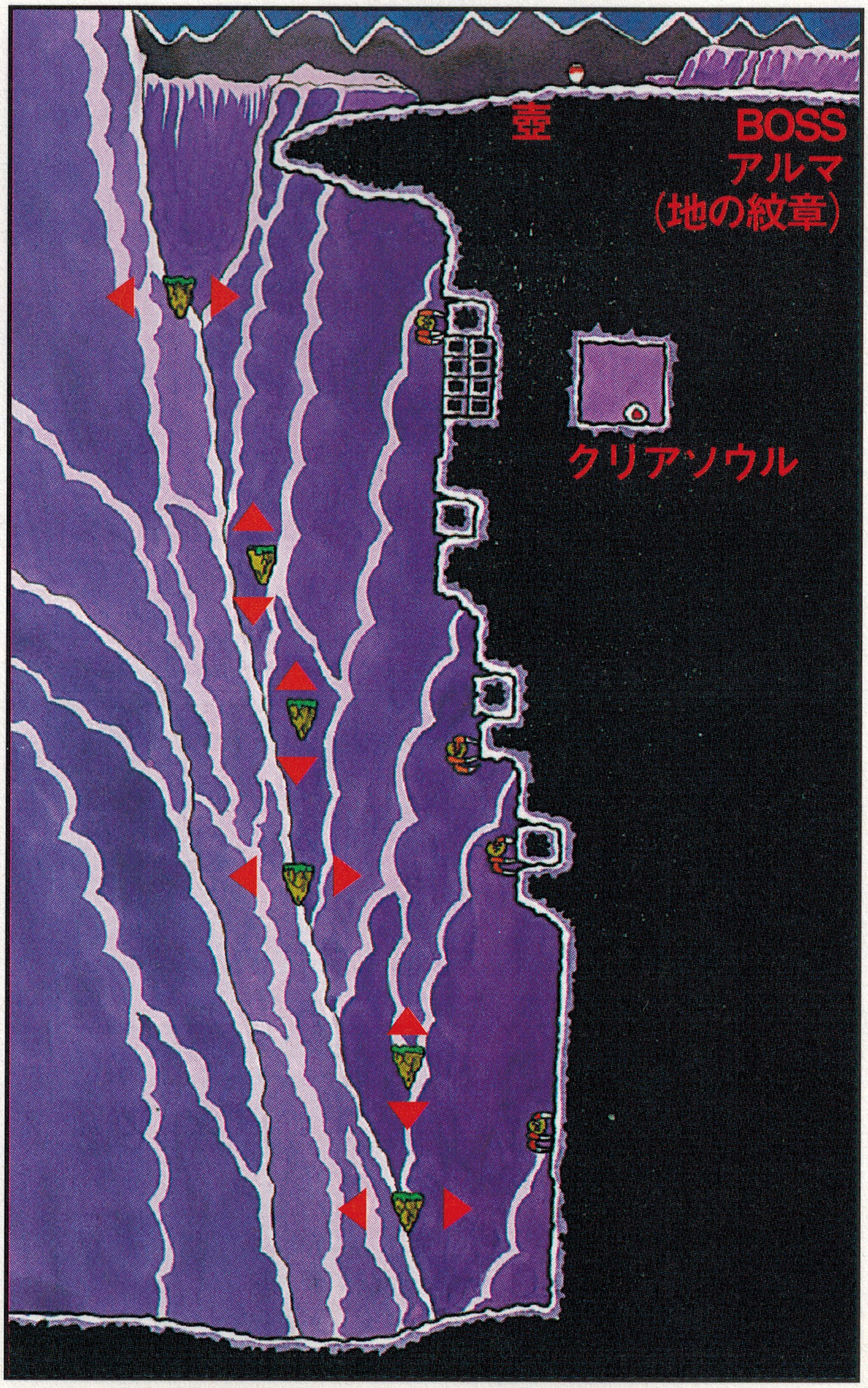
絶えず左右に移動している岩。この岩の上に乗っかるだけが、能じゃない。じつはヘルクライムで、真横にひっつくこともできる。

stage 1

断崖(後半)

宿命のライバル現わる

このエリアの絶壁は、
半端じゃない。
空高くそびえ立っている。
しかもヘルクライムで
登って行くのは非常に困難だ。
群集するスタブロス。
壁面に仕掛けられた罠。
隠されたクリアソウル。
そして最後に目にするものは……。



壁面に仕掛けられた罠



絶壁の壁面には罠が仕掛けられている。ヘルクライムでつかまろうと、壁に爪を立てると、中から食人植物が現われる。落ちるなよ。

スタブロスを倒しても

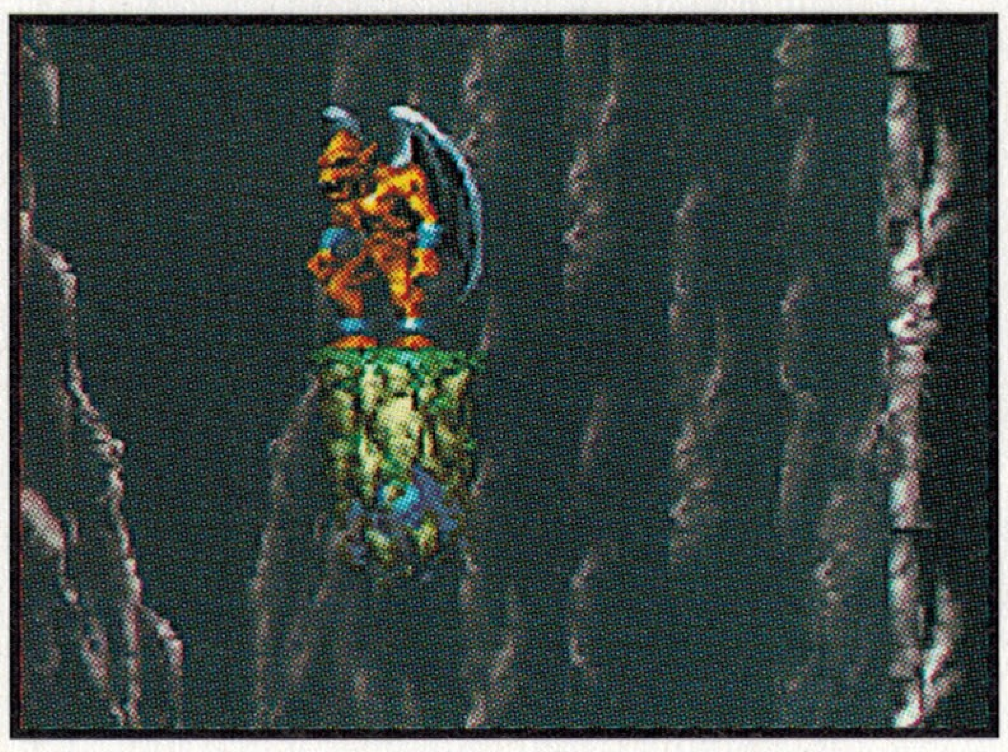


壁面にゴキブリのようにくっついているスタブロス。こいつを倒してもアイテムは下に落ちるだけだ。かまわず先へ進んだほうがいい。

one-point advice

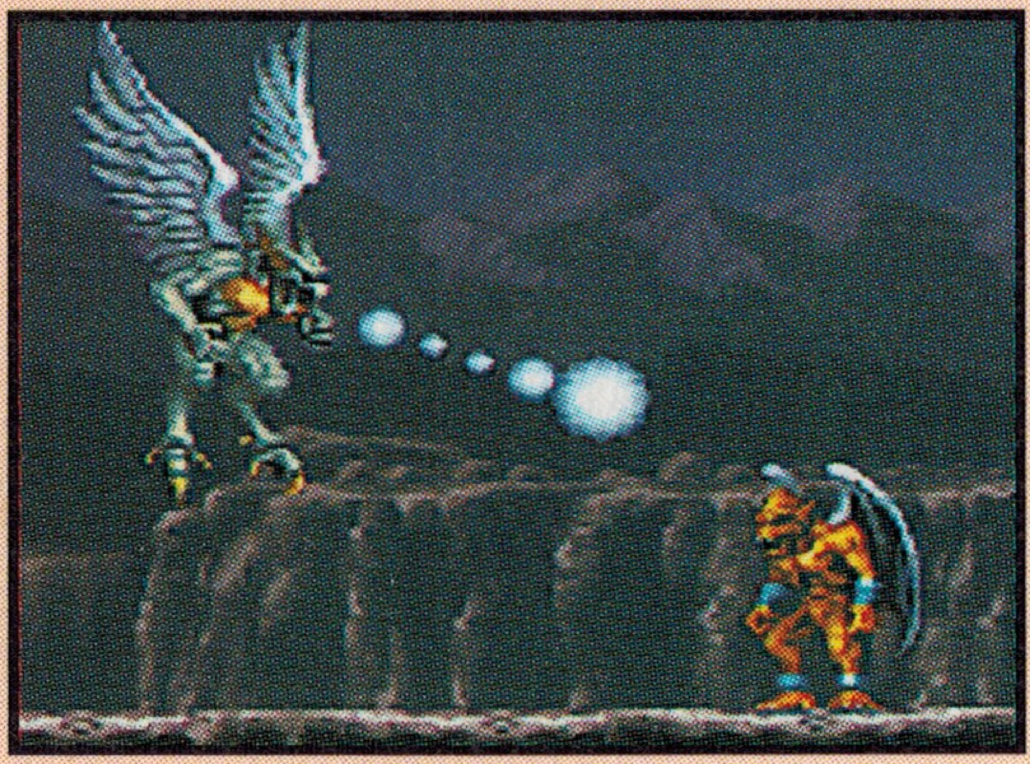
移動する岩を利用する

ここでは、絶壁の壁面が段々になっているので、ヘルクライムで一気に登り切ることはできない。空中を浮遊する岩を利用するほかはない。岩の上に乗っかり最も高いところに到達した瞬間、最大ジャンプしてホバリングする。しばらくそこで待っていれば新たな岩が現われる。以後、繰り返す。

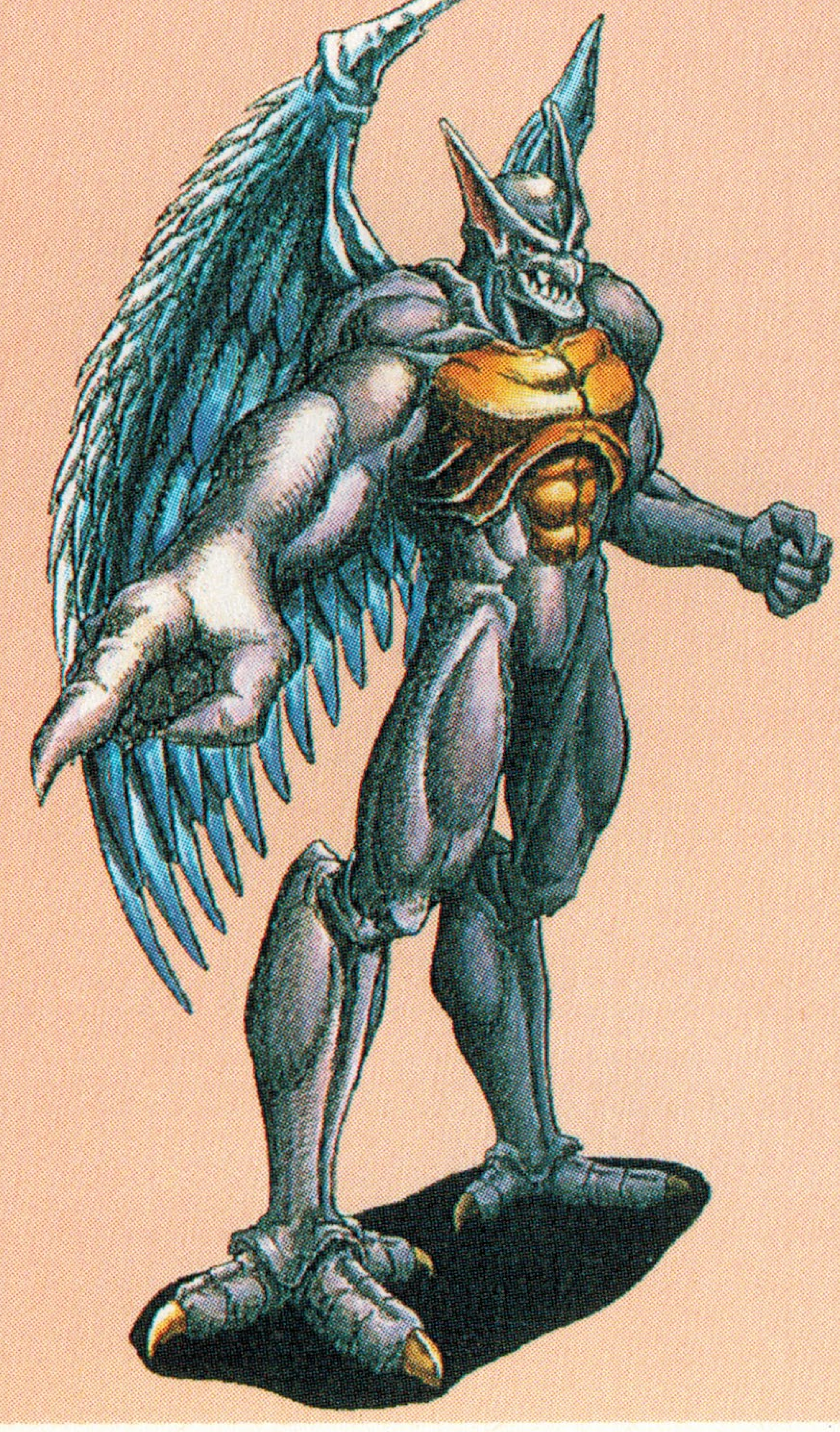


絶壁の途中にクリアソウルがあるが、バスターを手に入れなければ、取ることはできない。後でくること。

BOSS ALMA考察



ときおりこのように球状の弾を吐き出す。だが、弾の速度も遅い上に、吐き出すまでの時間もあるので、避けるのは難しくはない。



レッドアリーマーの宿命のライバルといった貫禄の持ち主、アルマ。強靭な翼と天賦の魔力を兼ね備えた、まさに闘うために生まれてきたような漆黒の悪魔。悪魔としては比較的若いにもかかわらず、白き王の将軍として数々の武勲に輝く、戦の天才である。

アルマの攻撃は、ときおり吐き出す球状の弾と、体当たりのふた通り。動きも遅いので避けることを忘れなければ、ノーダメージで倒せるであろう。だが、心しておいてほしいのは、このアルマ。この時点ではじつは手加減しているのだ。倒せば、とりあえず地の紋章を落としてくれるが、またこの先で待ち構えていることだけは確かだ。さてと、お次ぎは2ステージ。ひとっ飛びだぜ。

stage 2

街(前半)

金を稼ぎポーションを買え

ここは魔界で
もっとも栄えている街。
ベラムとポット、
そして魔界の通貨があれば
スペルやポーションが手に入る。
ここで休息し、金を稼ぎ、
闘いの準備をする。
気晴らしに噴水を壊してもいいし、
怠け者アルパスと話すのもいい。



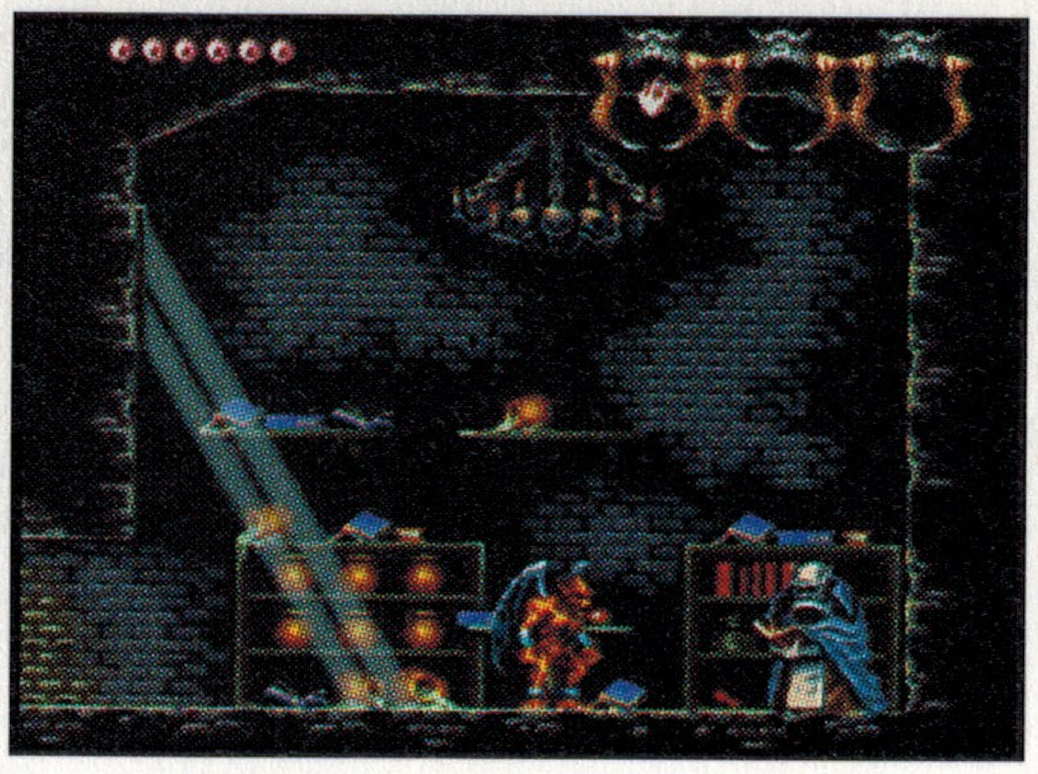
並んだ壺を叩き壊せ



街の建物の中央に壺がご丁寧に並べてある。こういうのを見てると、破壊したくなる。トレマーまたは突進で、根こそぎ叩き壊せ。



老人マルアスに助言を請う



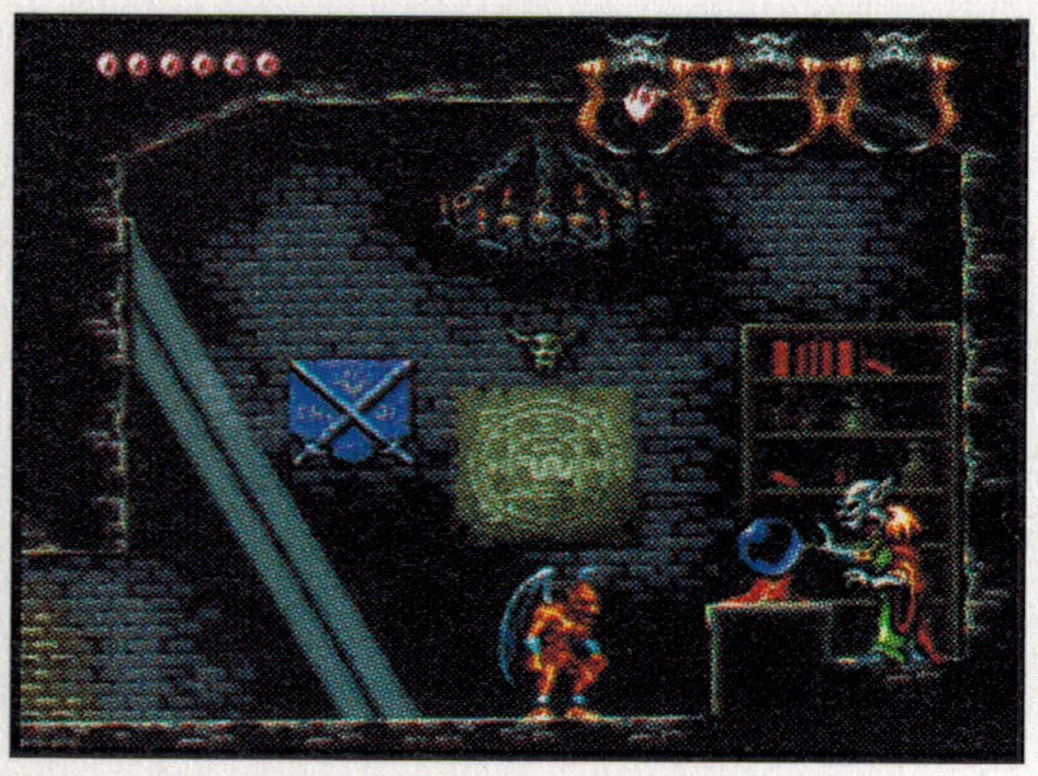
タリスマンを集めりゃいいってことを教えてくれる親切ジジイ。入手したタリスマンを持ってくれれば、その効果を教えてくれる。

怠け者アルパス



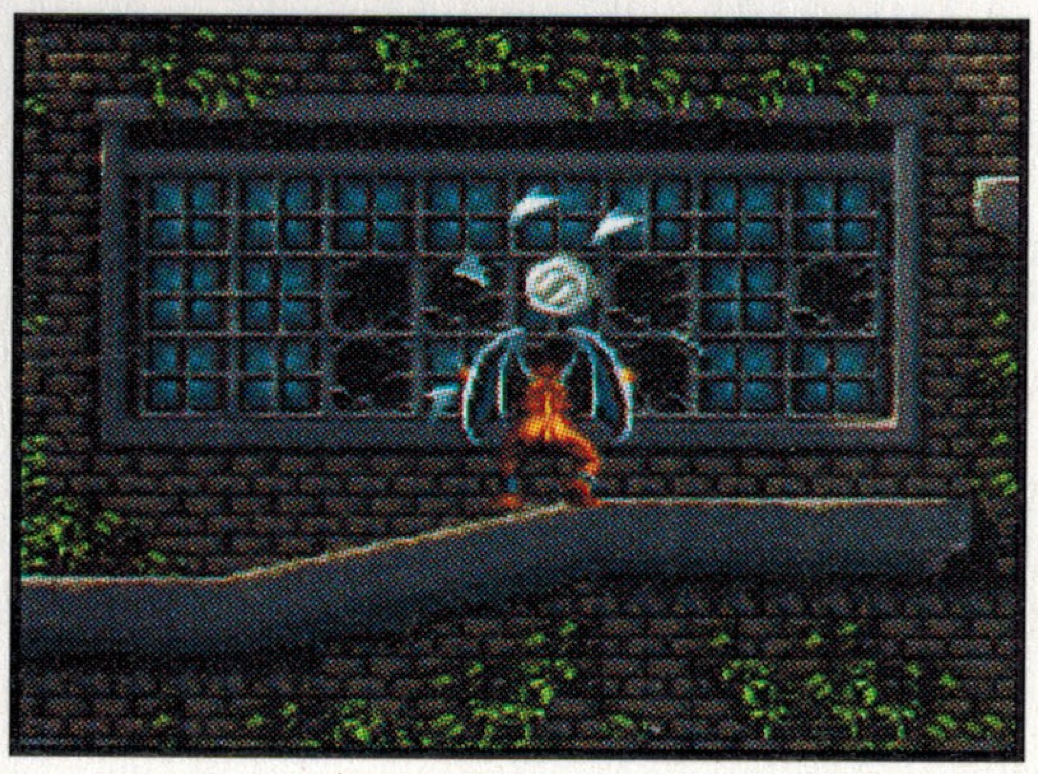
怠け者のアルパスはいつも噴水の横で昼寝をしている。紋章の力により、変身したら話しかけてみよう。違った会話が楽しめるぞ。

スペルはワイズマンで購入



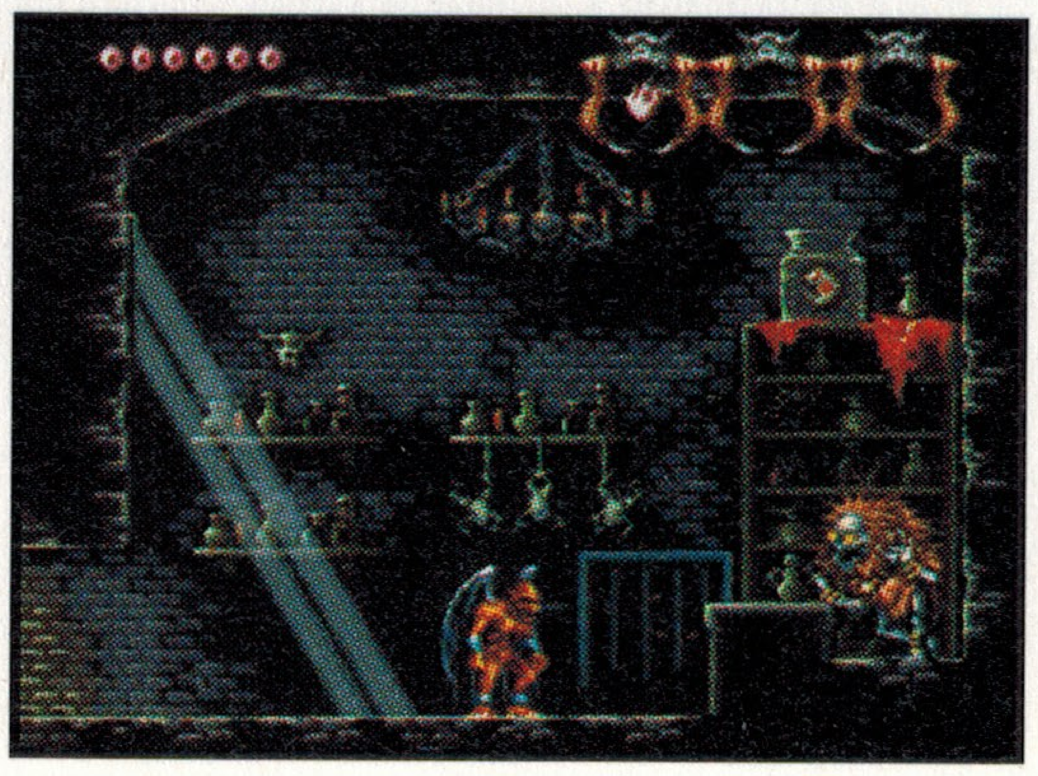
ベラムはステージ1で入手したはずだ。ここで攻撃魔法のスペルを買っておく。ただし、まだひとつしか買えないので慎重に選ぶよう。

金は窓を割って稼ぎ出せ



金があとちょっとあれば攻撃魔法デスが買える……。そんなときは街中の窓ガラスを叩き割ってまわろう。金やらライフやら出る出る。

ポーションはブラックロータス



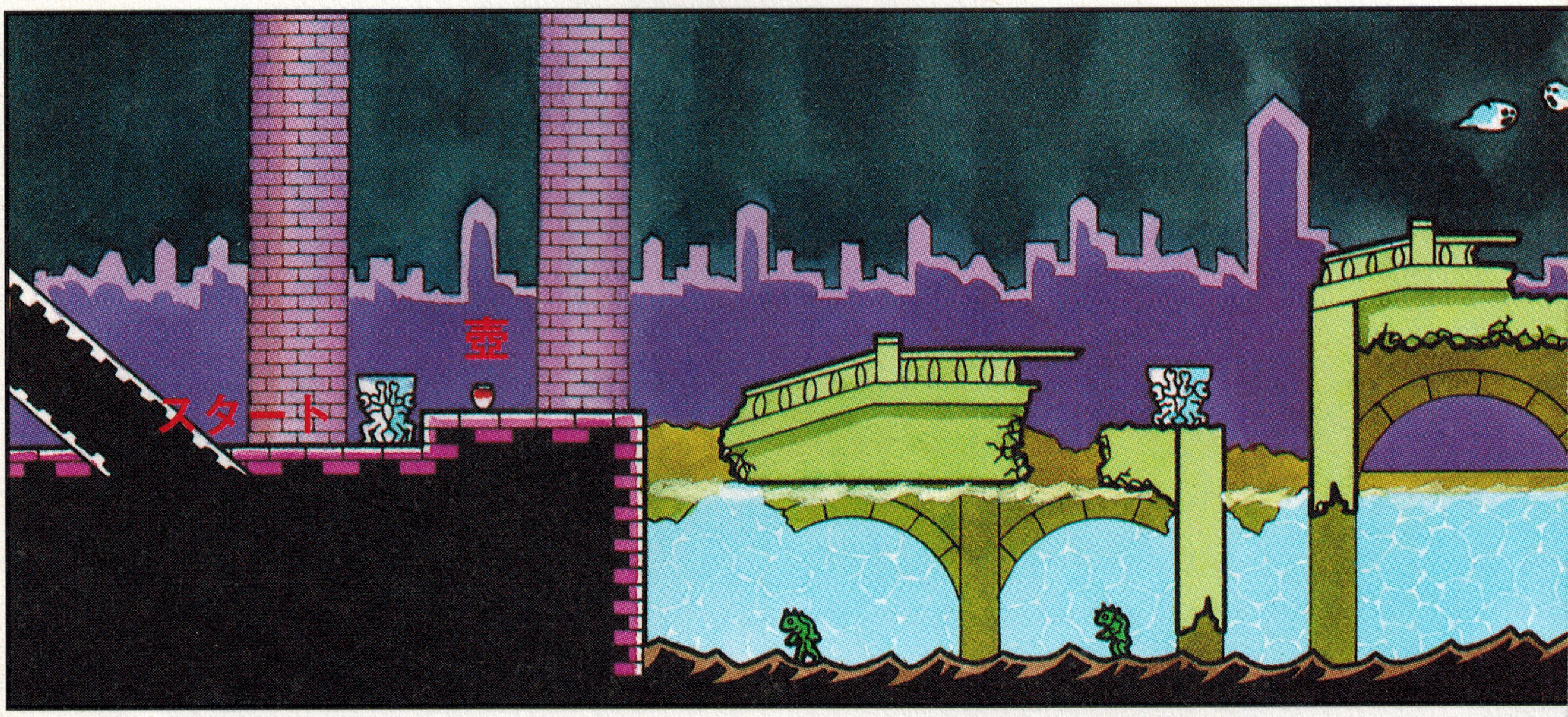
全体マップ上にあるブラックロータスでは、マンドレイクは品切れだった。だがここでは常時在庫がある。金が少ないならハーブだ。

stage 2

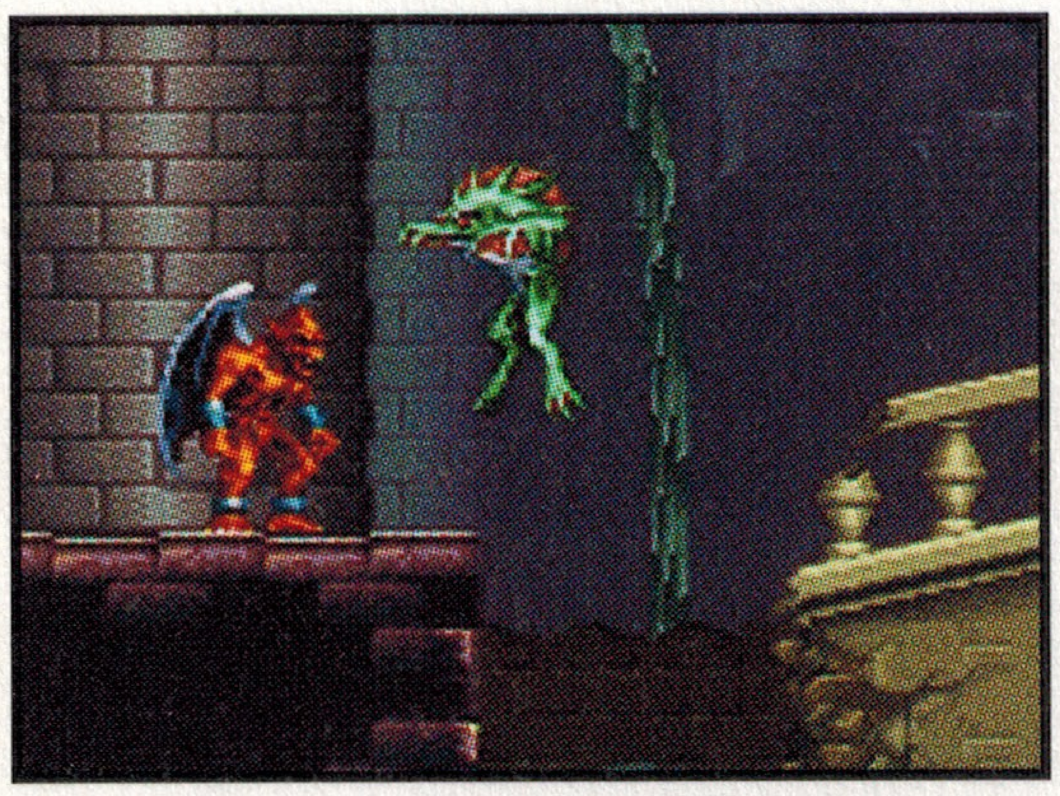
街(後半)

水の中は宝の宝庫

魔界の街も一歩裏通りに入れば
壊れた橋が無惨な廃墟だ。
空には幽霊。
水中には半魚人が巣くっている。
なにかを守っているのか、
半魚人は水中から飛び出し
攻撃してくる。
いっちょう、息の続く限り
潜ってみるか。



OLVA 考察



ホバリングで上空にいれば、オルバの攻撃は受けない。だが、空にはロームが。

オルバは水中から飛び出し攻撃してくる。こんなに好戦的な奴も珍しい。水中になにか隠しているのかのような執拗さだ。レッドアリーマーは水中では息が続かないので、ポットにハーブを入れ、水中を探索してみる。先に進んでいってみると、ポットがあるぞ。

RORM 考察



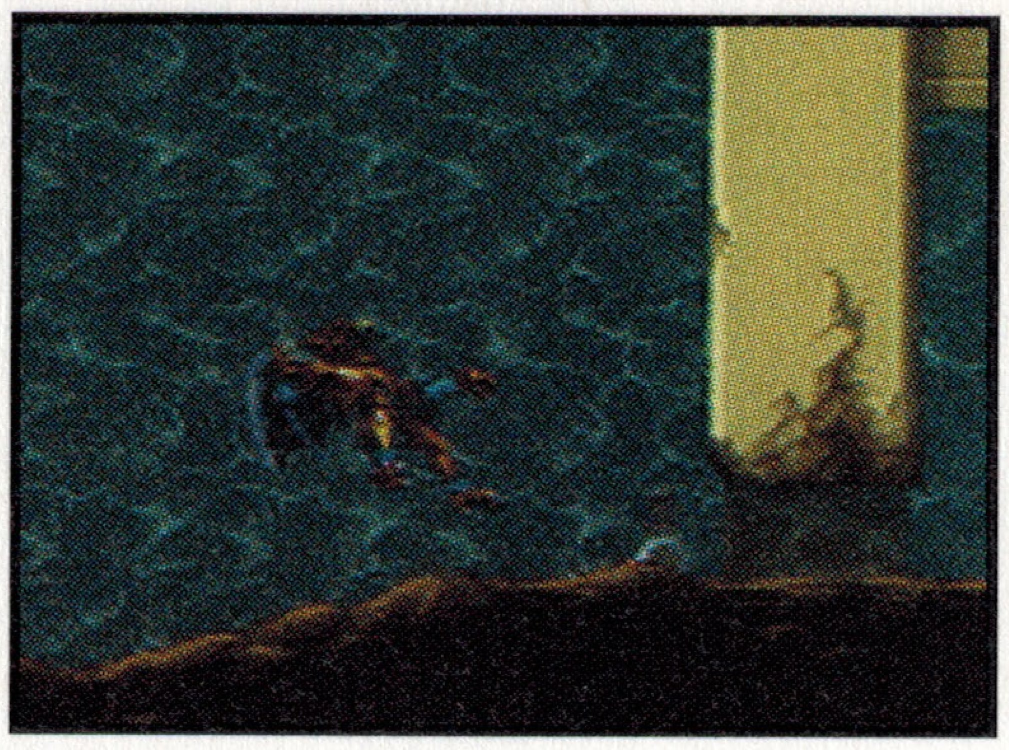
オルバを避け、上空をホバリングすると、こんどはロームのおでまし。殺せ。

ロームは空中からどんどん湧き出てくるが、動きが遅いので早めの攻撃でかたっぱしから倒していけば、そう厳しい相手でもない。だが、ファイアーを2発当てないと成仏しないのが難点。的確にヒットさせることを心がけるように。

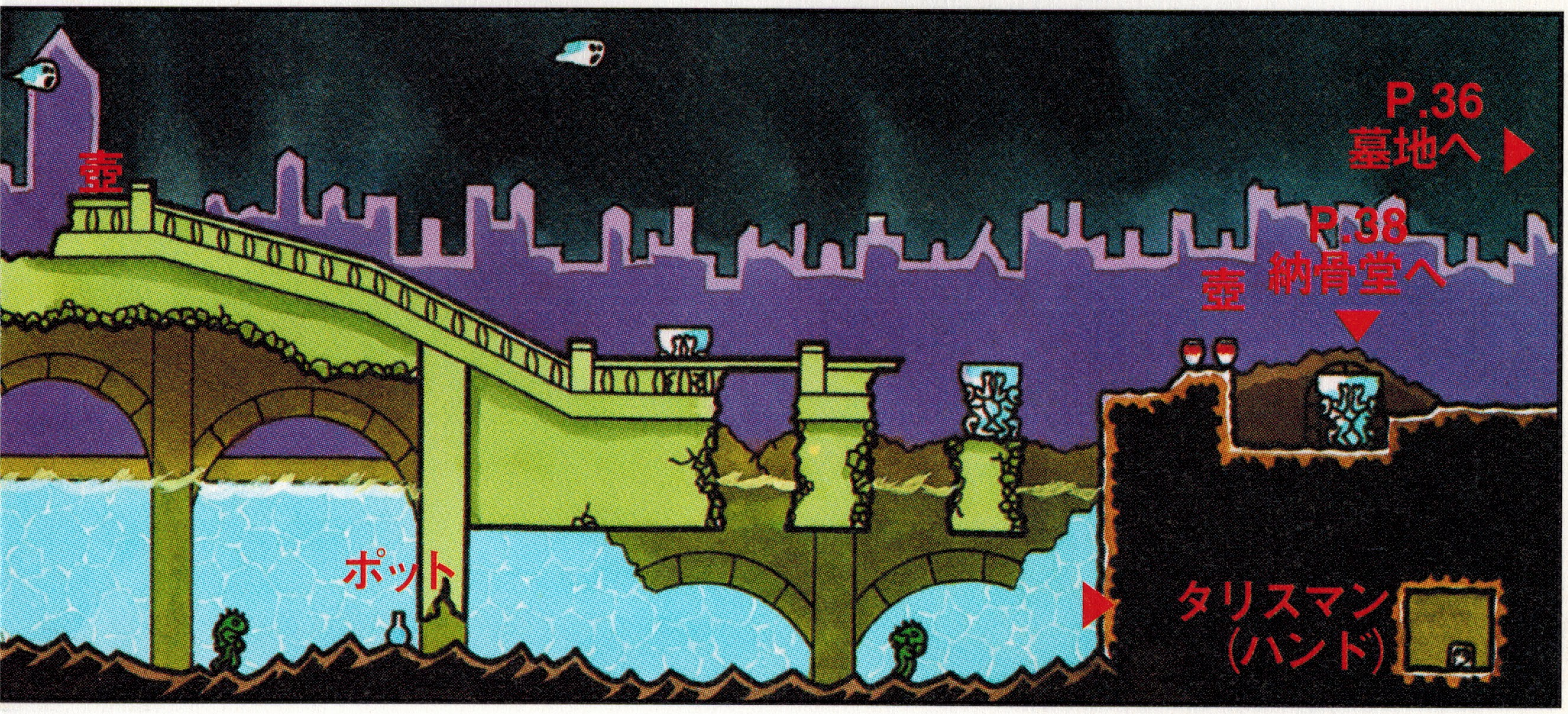
one-point advice

ライフにものいわせて強引にいけ

　レッドアリーマー、グランドアリーマーは水中では息が続かず、一定間隔でダメージを受けてしまう。そこで、ハーブやマンドレイクを買っておき、死にかけてもライフの総量を、もう一度復帰できるように準備しておく。これで、ライフの残量にものをいわせて強引に水中のポットやタリスマンを取ってしまう。ポットを取れば、さらに行動範囲が広がる。



まだライフは残ってるぜ。ポットを取ってからなら、死んでもコンティニューできれば、まったく問題なし。



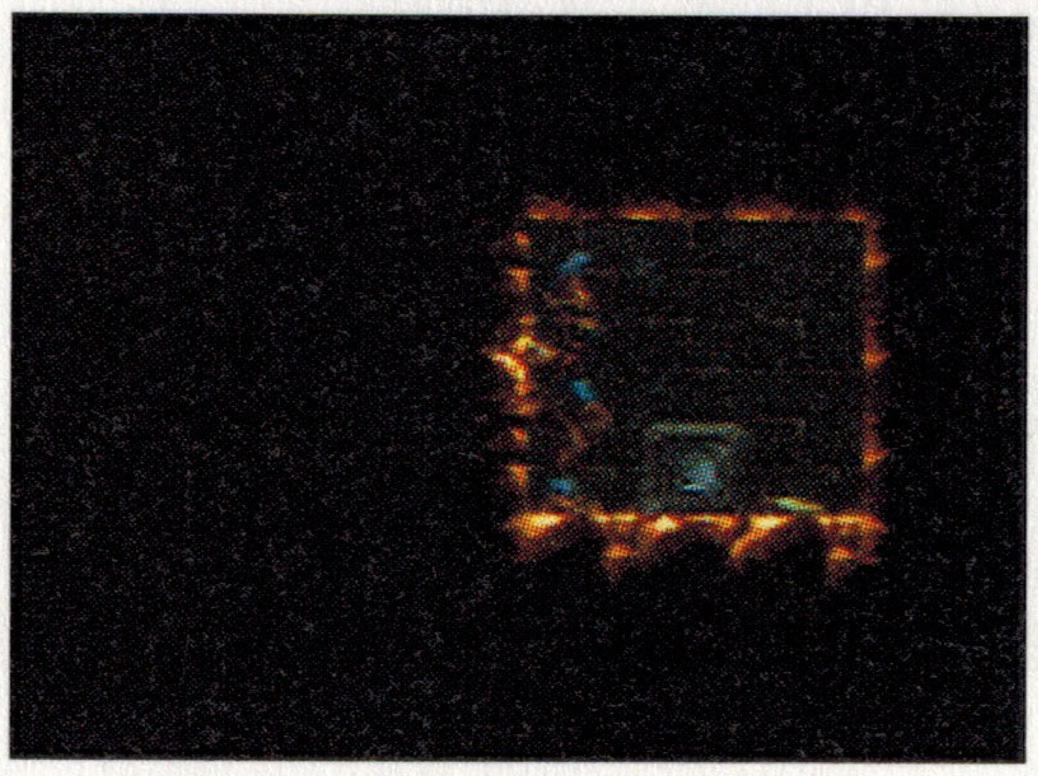
DOLYN考察



ドーリンはこうして横から特技の突進で押して、水中へ落とすのが得策だ。

単なる石像だと思ったら大間違い。火は吐くわ、上に乗ろうとすれば、またまた火を出してくるわで、かなりいやな奴である。木っ端微塵に吹き飛ばすことは残念ながらできないが、横から押していけば水中に沈めることはできる。

こんなところにタリスマン



水中の壁は素通りすることができた。息さえ続けばタリスマン（ハンド）を手にすることができる。ポット2個にハーブを詰め挑戦だ。

隠し扉がドーリンの裏に



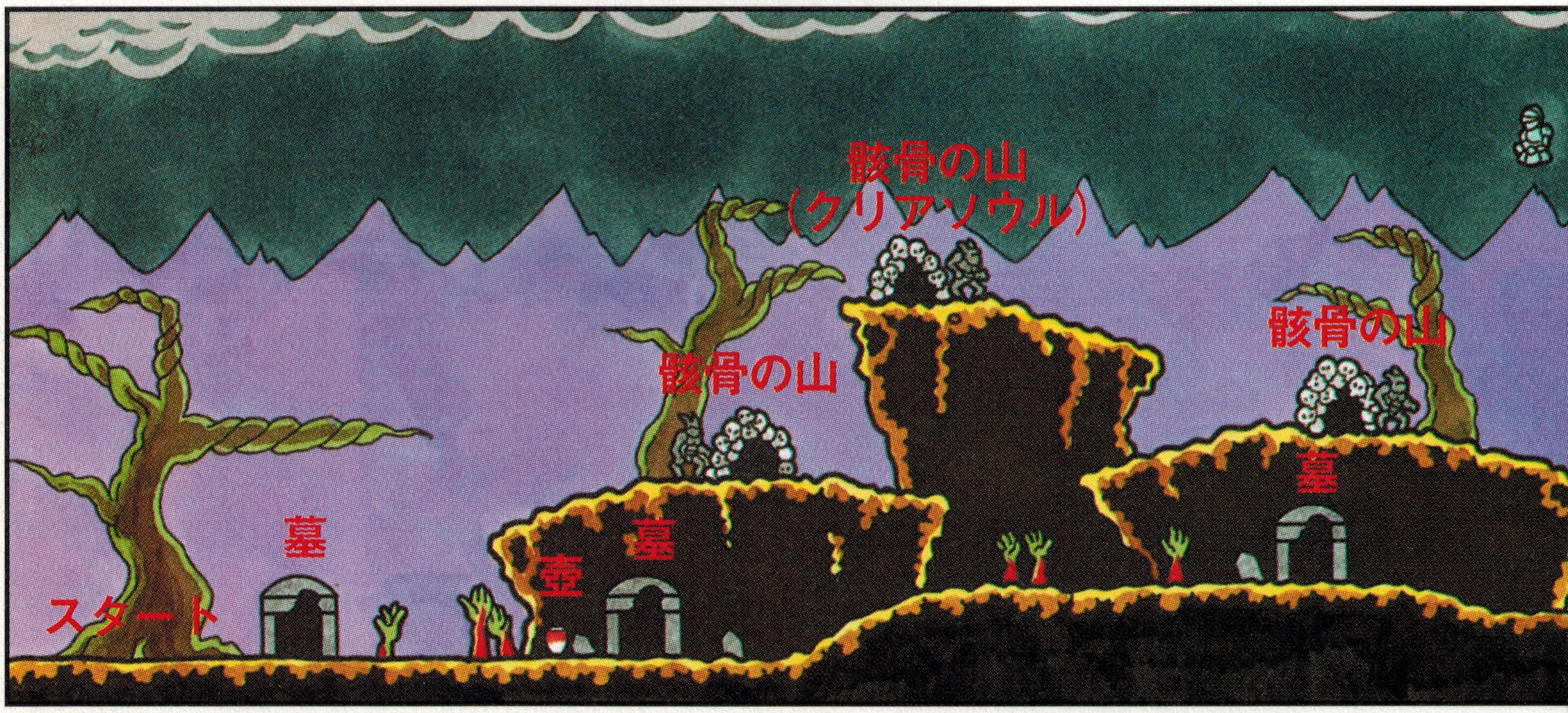
隠し扉がある。ここからルートがふたつに分かれる。どちらから挑戦してもいい。また3ステージへ行き、アイテムを充実させるもよし。

stage 2

墓地

てめえの墓は建てるなよ

壊れた橋を通り抜けたら
そこは墓地だった。
地の底から手が伸び、
餓鬼が骸骨の山を築いて、
お山の大将を気取っている。
かたっぱしから墓石を倒し、
その先にいた者は……。
墓場の番人、
ベルスだった。



HAND考察



地中から手を伸ばしてくるが、とりあえず捕まってもダメージは受けない。

アリーマーが歩行していると、地中から手を伸ばして捕まえにくる。手のほうには、捕まってもダメージは受けないが、ハンドの頭の部分に触れるとダメージを受けてしまう。こいつはグランドアリーマーの攻撃、トレマーの攻撃にすこぶる弱い。

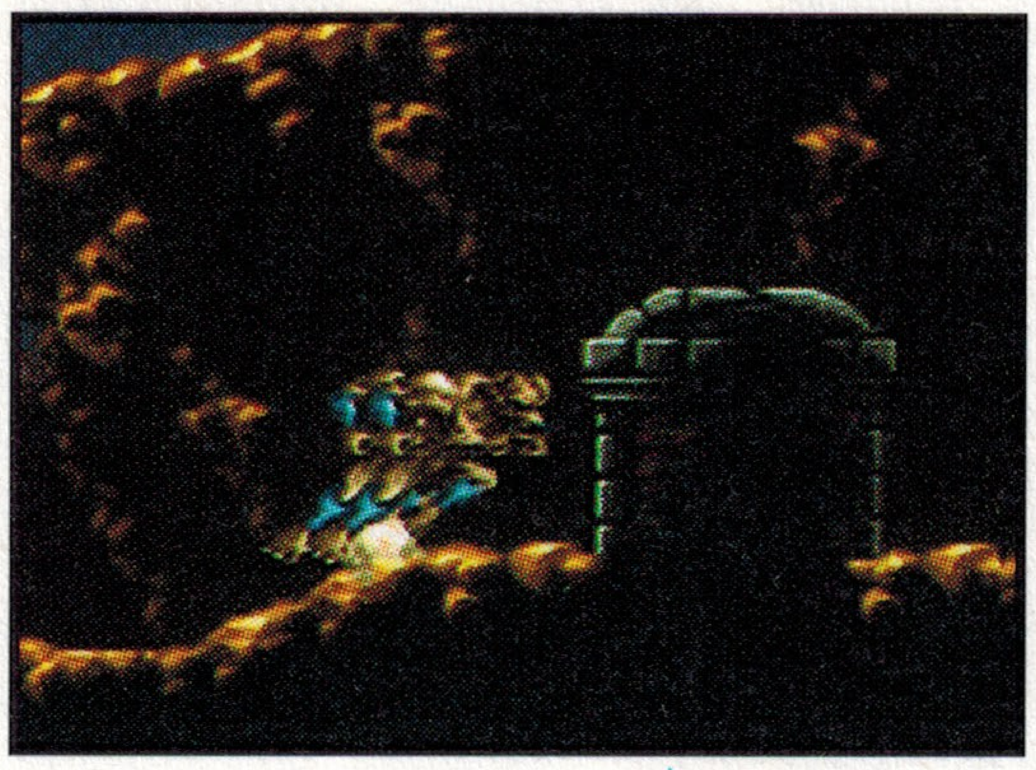
MUNGLE考察



骸骨の山を作りたがる習性を持っている。トレマーで攻撃。山を突進で崩せ。

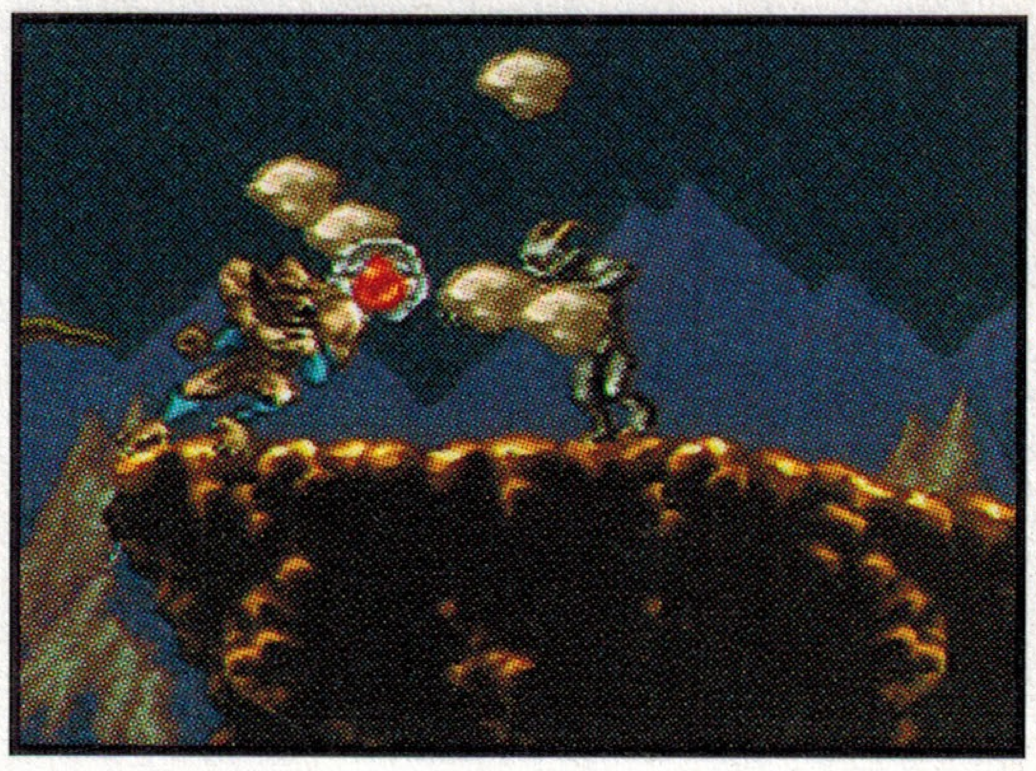
ドクロを投げてよこす、魔界の餓鬼。こいつと闘うにもグランドアリーマーがいい。グランドアリーマーが放つトレマーは、地を這ってムングルに襲いかかる。レッドアリーマーでは攻撃があまり効かない、火の攻撃に耐性を持っているのだ。

墓はすべて吹き飛ばせ



障害物の墓は、すべてグランドアリーマーの特技である突進で吹き飛ばしてしまおう。ときたまアイテムが出てくることもある。

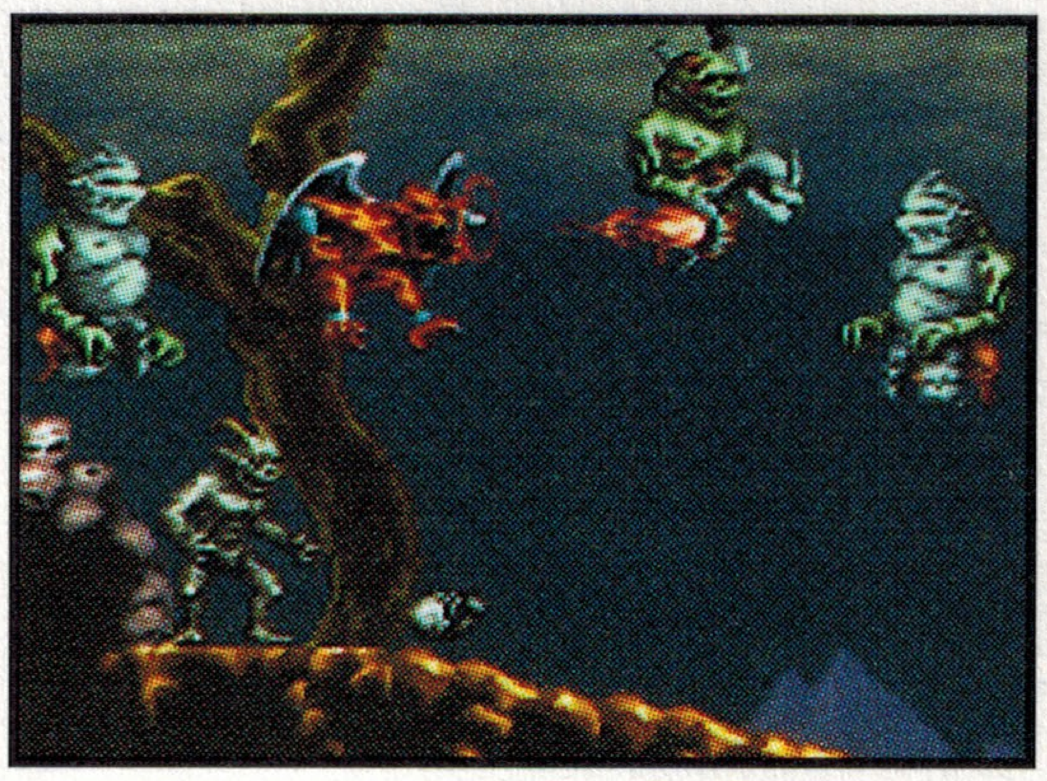
骸骨の山にクリアソウル



ムングルが築いた骸骨の山にクリアソウルが隠れている。取ればライフゲージがひとつ増え、さらにライフが満タンにチャージされる。



FLYING ZOMBIE 考察



今は背中からの攻撃しか、こいつを倒すすべてはない。バスターさえあれば一発だ。

フライング・ゾンビは甲冑を身につけているので、ファイアー、トレマーの攻撃を受けつけない。背中から攻撃するか、または火の紋章のかけら(バスター)で攻撃すれば、倒すことができる。バスターはボス、オブヌヌを倒さなければ手に入らない。

BELTH 考察



ベルスの攻撃力は半端ではない。倒せないなら、後回しにしてもいいだろう。

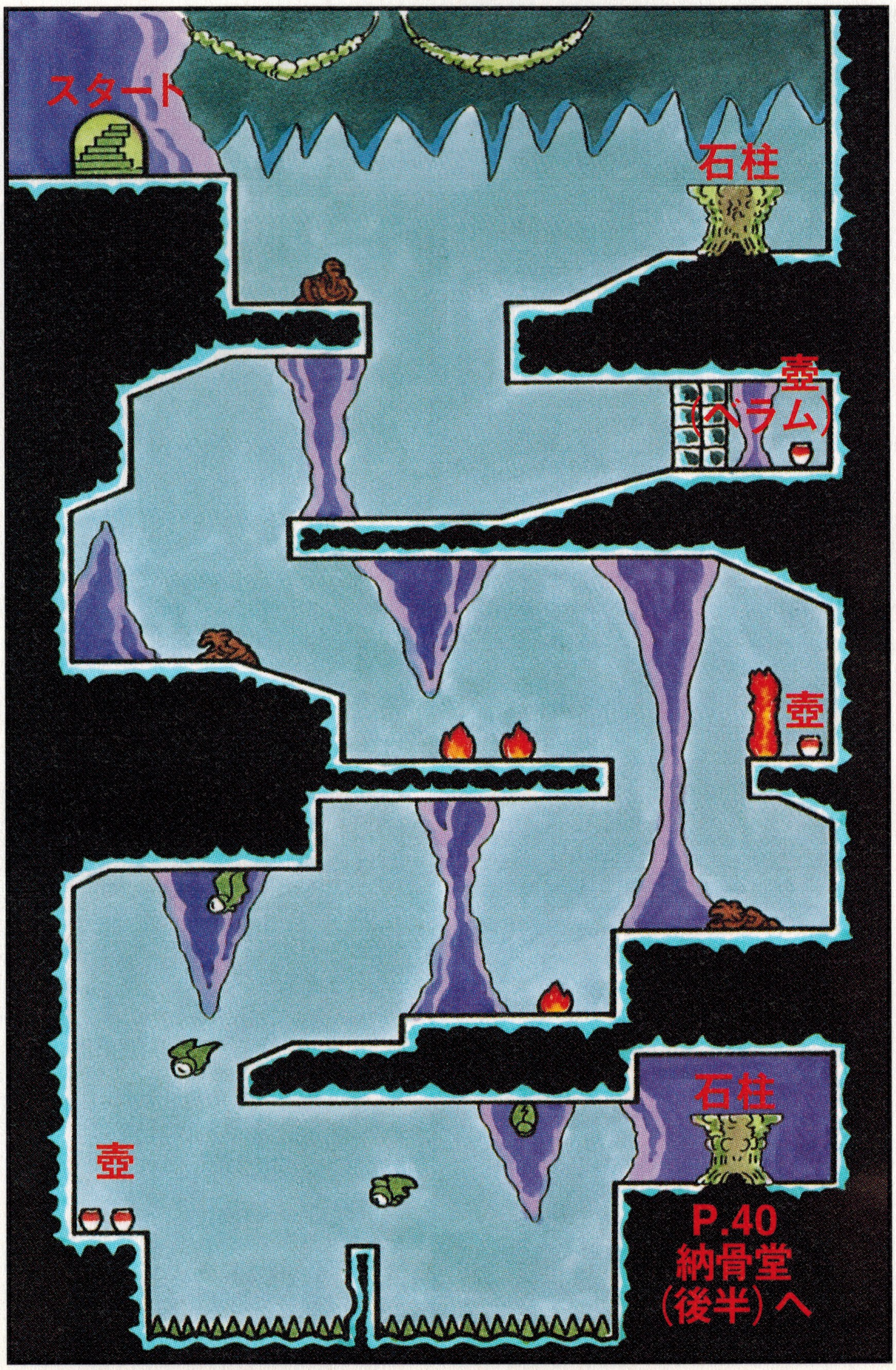
ベルスは大きな鎌を振りかざして攻撃してくる。この攻撃力がたまらない。ハンドを装備し、すべてのポットにハーブを入れ、闘う。ライフの総量にものをいわせて勝つ。それでもだめなら後回しにしてアイテムを充実させることを考えよう。

stage 2

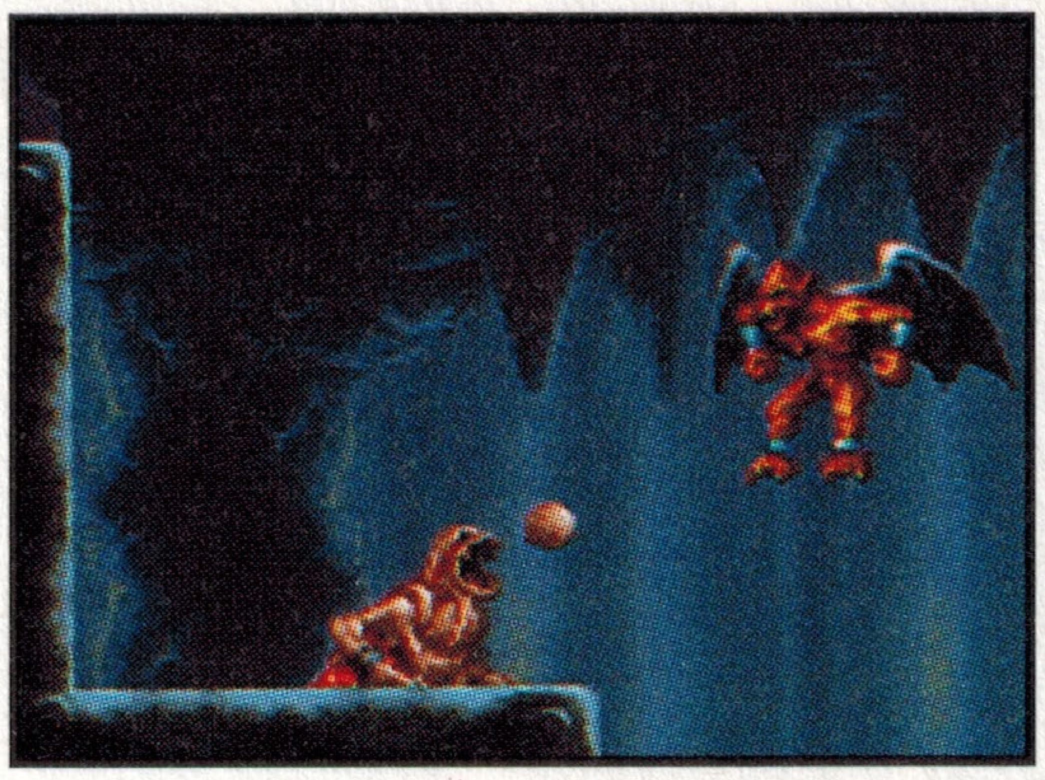
納骨堂(前半)

ベラムの壺があるが……

ドーリンの裏側に
隠し階段があった。
降りてみると、そこは
半分腐りかけた魔物が這いずり回る
納骨堂だ。
この納骨堂には、さらに奥が
あるらしい。
蝙蝠のような化物をけ散らし
奥に進んでみるとしよう。



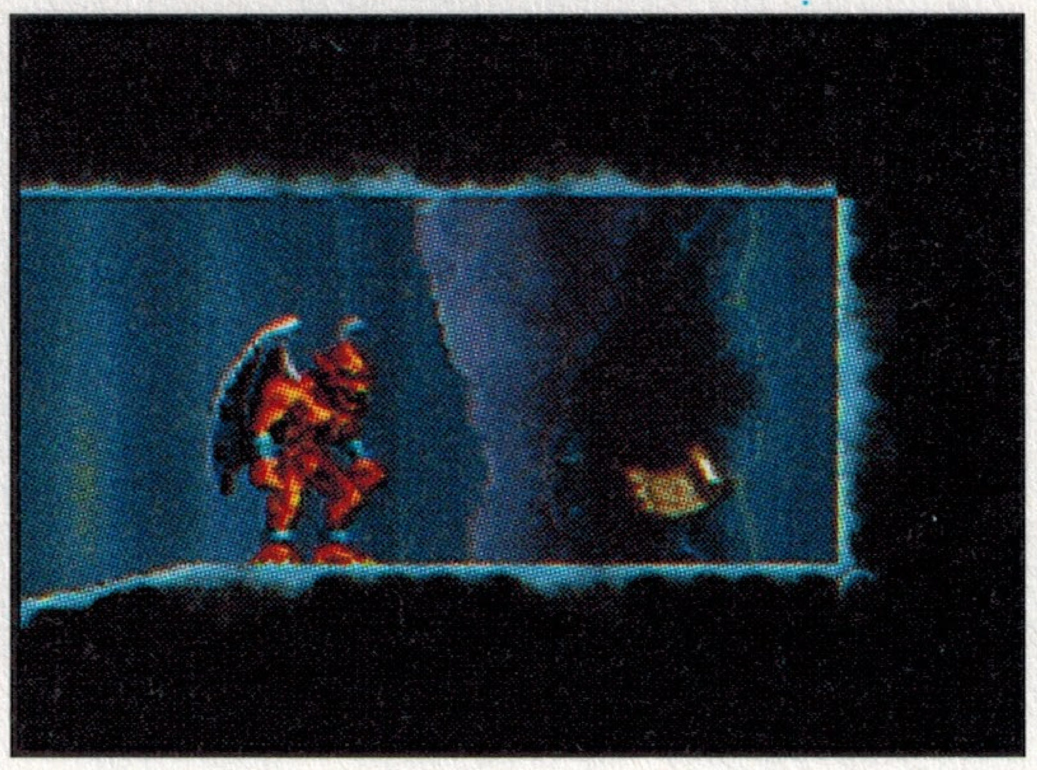
IRON MAIDEN 考察



ここは本来なら、グランドアリーマーのトレマー攻撃で倒したいところだ。

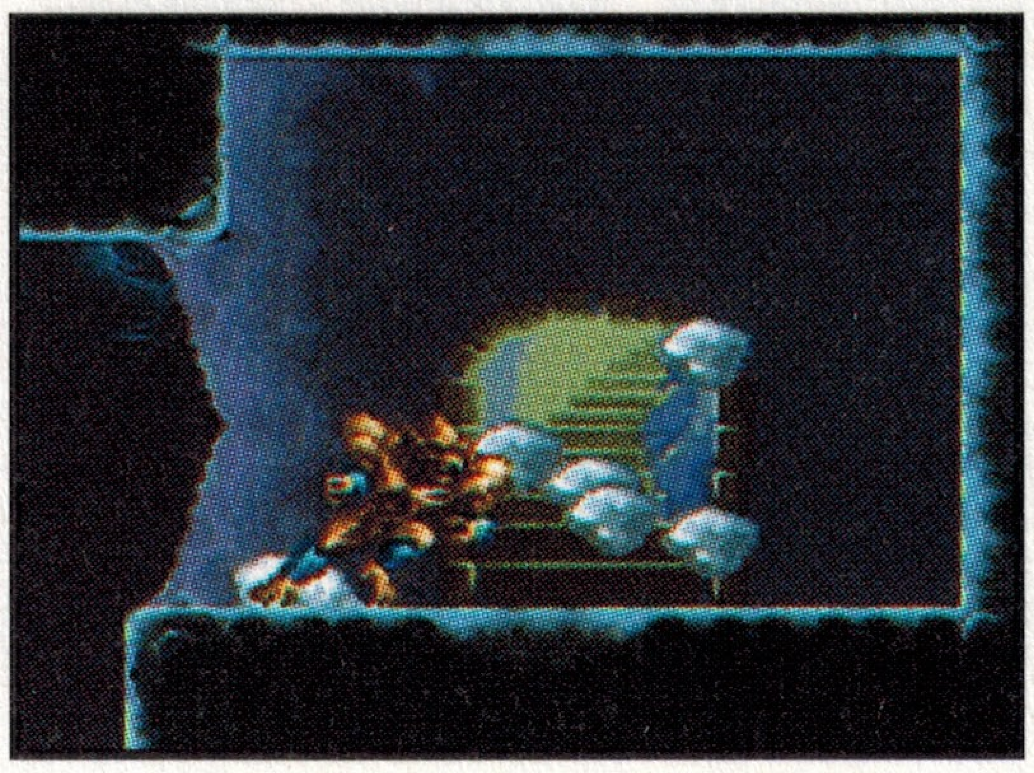
アイアン・メイデンは下半身が腐り落ちていて、上半身だけで這いずり回る奇怪な魔物だ。口からガスのような気体の球体を吐き出す。こういった地面を這いずり回る敵には、レッドアリーマーではなく、グランドアリーマーのトレマー攻撃が向いている。ステージ2のこのあたりでは、バット・アイの攻略時以外はグランドアリーマーで終始通したほうがよさそうだ。アイアン・メイデンの動きは遅いので、まず攻撃は食らわない。

ここはバスターを取ってから



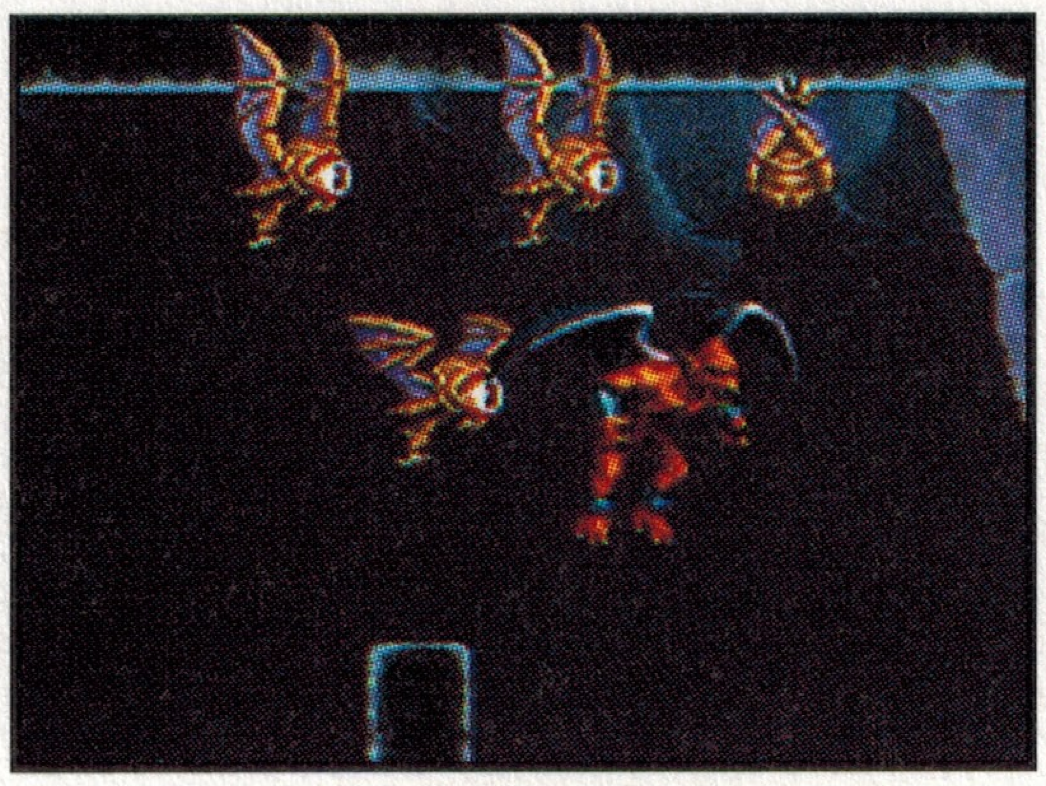
ここは本来は岩で囲まれている。バスターがなければここに入り、こうして壺の中のベラムを取ることはできない。後で必ず戻れ。

石柱の後ろにまた隠し階段が



石柱で行き止まりになってしまった。だが、グランドアリーマーの特技、突進で石柱を破壊すると、その後ろにまたもや隠し階段が。

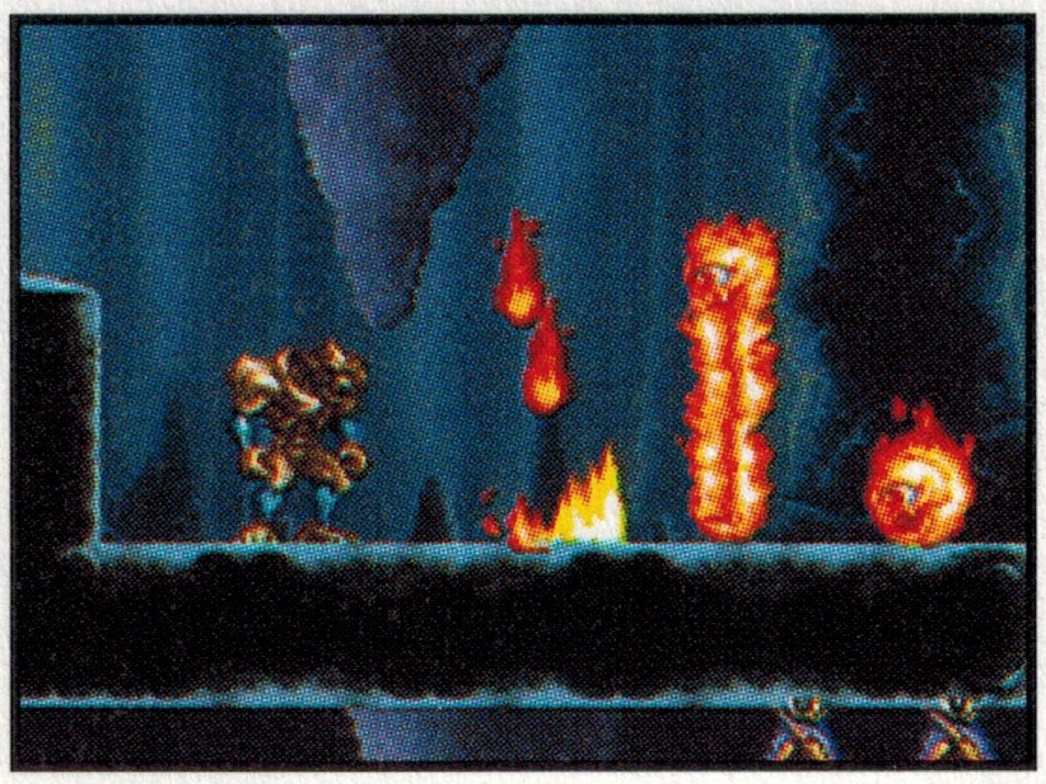
BAT EYE 考察



レッドアリーマーにわざわざ変身しなくとも、グランドアリーマーでも倒せる。

バット・アイは普段は天井にぶら下がってじっとしているが、獲物の気配がすると目を覚まし、襲ってくる。レッドアリーマーのファイアーで倒すのが、今のところ得策だが、この先にひかえているボス、オブヌヌを倒し、火の紋章のかけら（バスター）を手に入れたなら、それで倒すのが最も効率がいい。一撃で倒せるうえに、ファイアーに比べ弾がでかいので、バット・アイにより当たりやすくなっているからだ。

MELTED IRON 考察



トレマーで攻撃したなら、すぐにその場から後ろに下がれ。炎が飛び散るからだ。

メルト・アイアンはトレマーで攻撃する。簡単にやっつけられるが、じつはそれが敵の狙いだったりする。メルト・アイアンは死ぬまぎわに、その炎の身体を四方にばらまいてから消滅する。これに触れると、ダメージを食らってしまうのだ。だからトレマーで攻撃した後は、すぐにステップバックで後方にす速く避難する。火の魔物なので、レッドアリーマーのファイアーに耐性があるらしい。やはりここはトレマーだ。

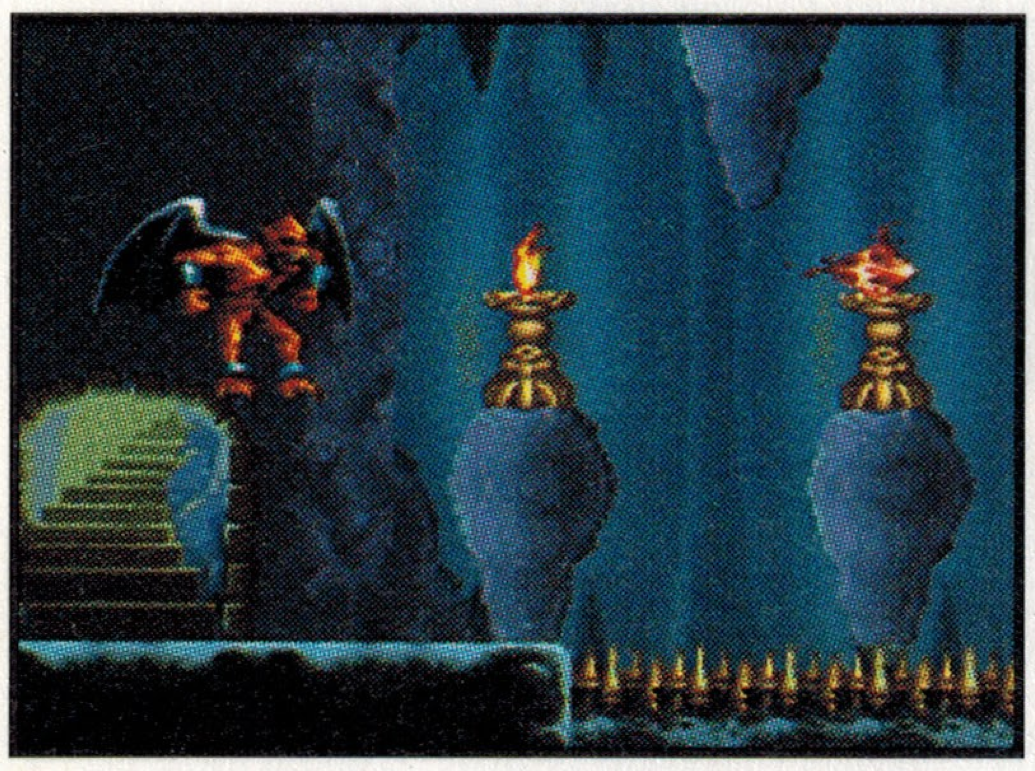
stage 2

納骨堂(後半)

オブヌヌを倒すときがきた

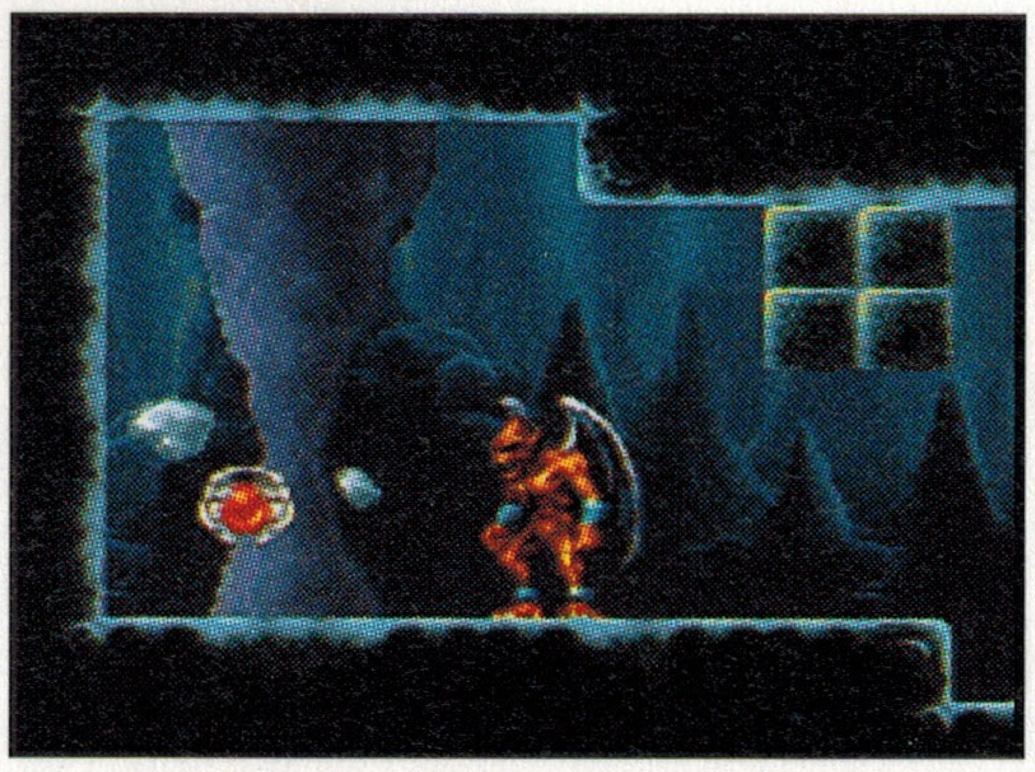
降り立つとそこは暗闇。
暗闇をものともせず、蝙蝠が襲ってくる。
蝋燭に火を灯すと、蝙蝠は退散した。
だが、今度は火を食う化物が現われる。
しゃらくせえ、
まとめて焼き殺してくれるわ。
最後の階段を降りると、
巨大な目玉の化物が
地下から湧き出てきた。

蝋燭に火を灯すと

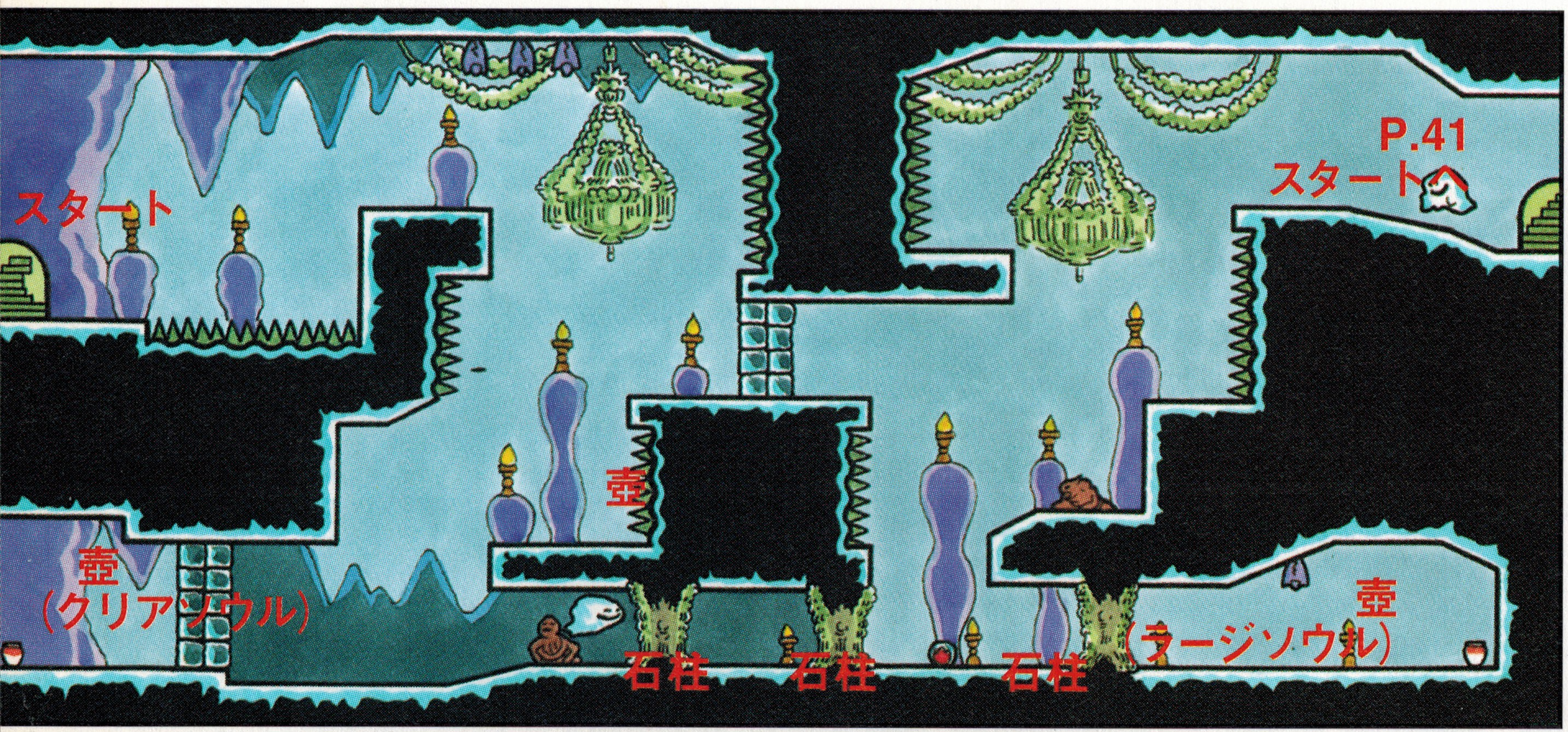


降り立つとそこは暗闇。レッドアリーマーのファイアーで蝋燭に火を灯す。これで見えるようになったが、蝋燭はすぐに消えてしまう。

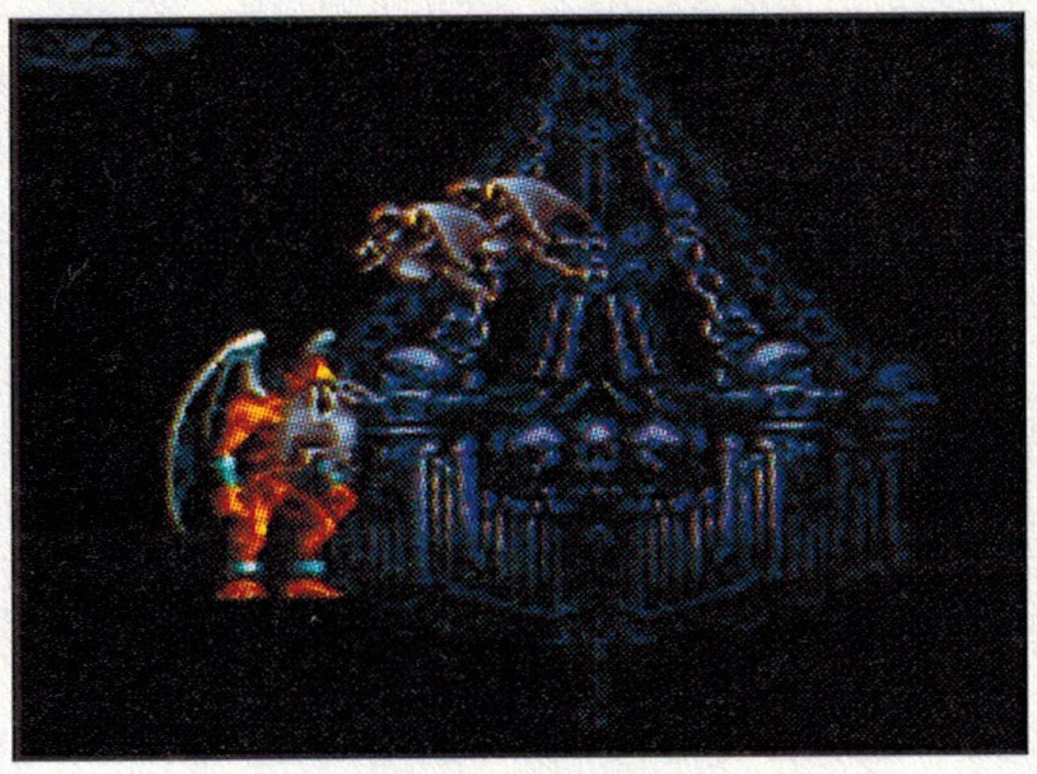
壺の中味はクリアソウル



ここにもバスターでなければ破壊不可能な岩壁の向こうに、クリアソウルの入った壺がある。バスターはオブヌヌを倒せば手に入る。



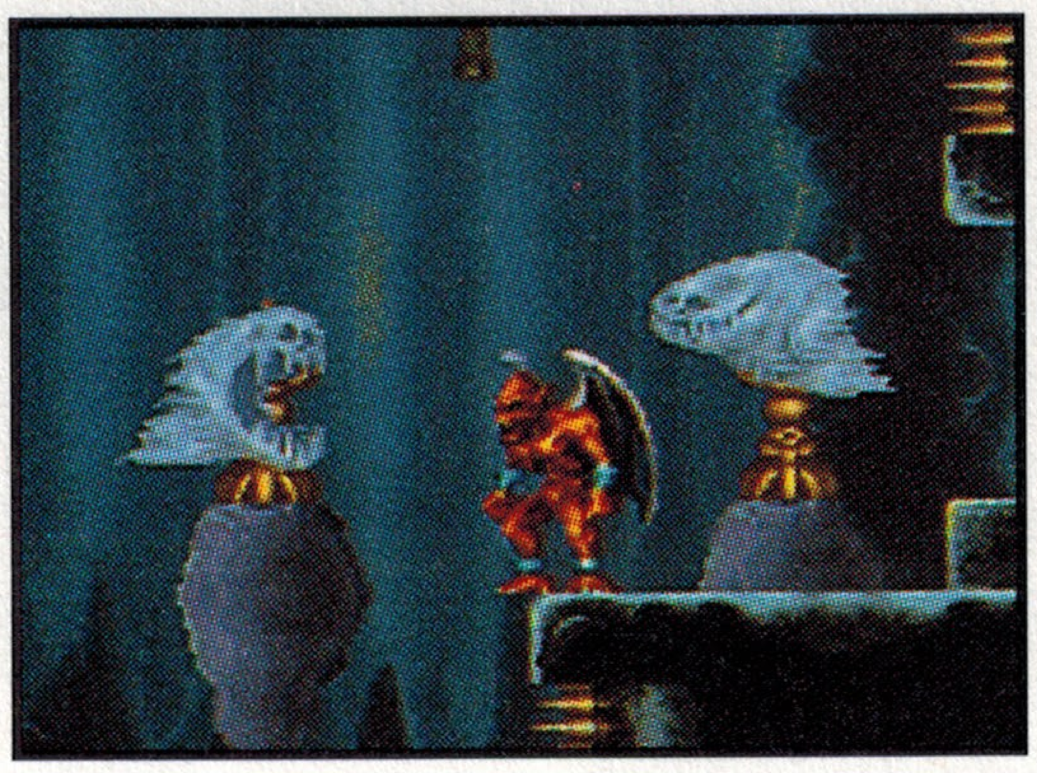
BAT考察



ファイアーでもトレマーでも当たれば一発で倒せる。暗闇で行動する習性を持つ。

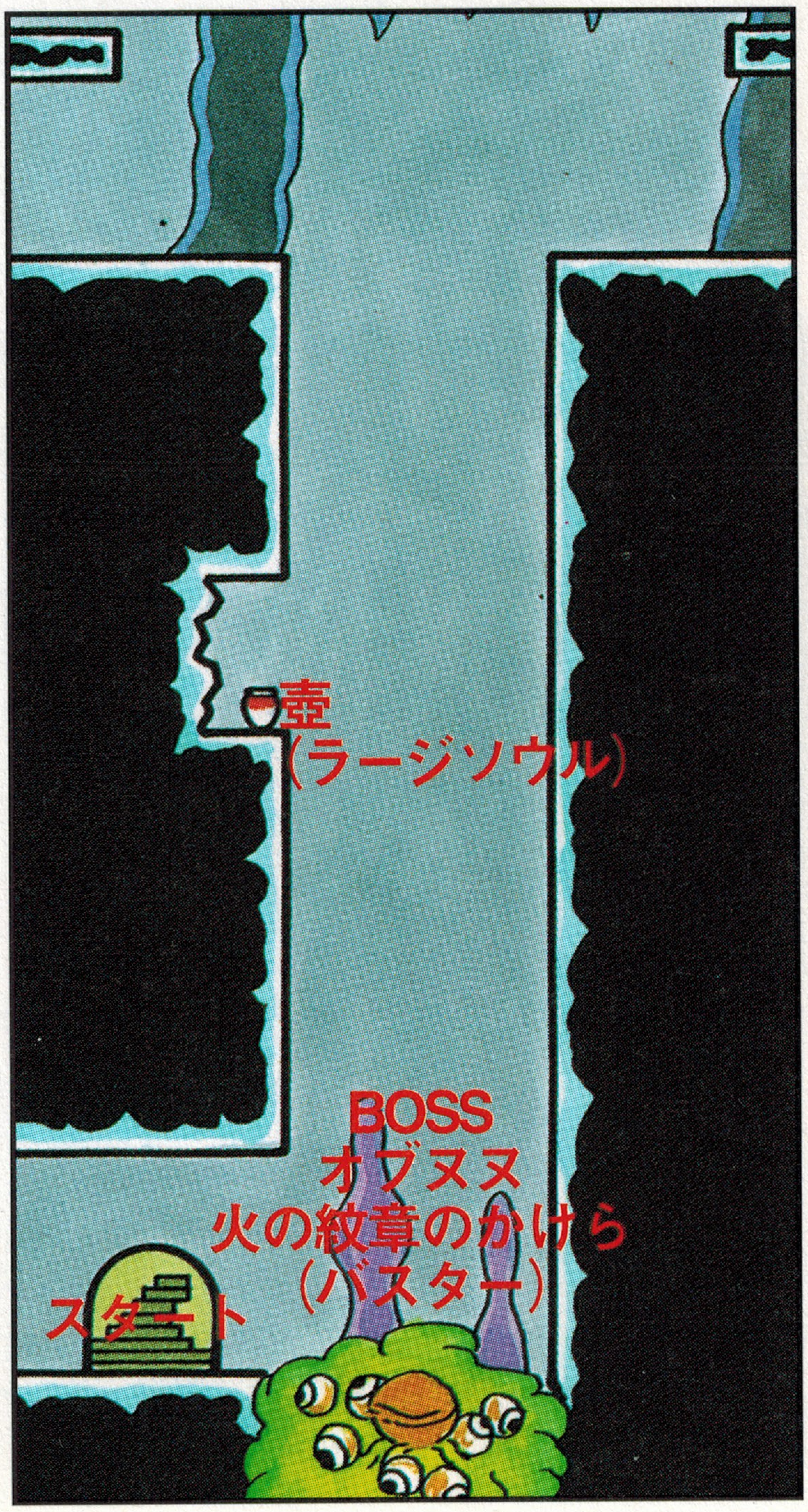
この吸血コウモリは、明かるい場所ではまったく動かないが、暗闇になると獲物を求めて活発に行動する。どんな攻撃でも一撃で倒せるが、なにせ的が小さいので当てるのにひと苦労だ。倒し損ねると、たかられてしまう。

FIRE EATER考察

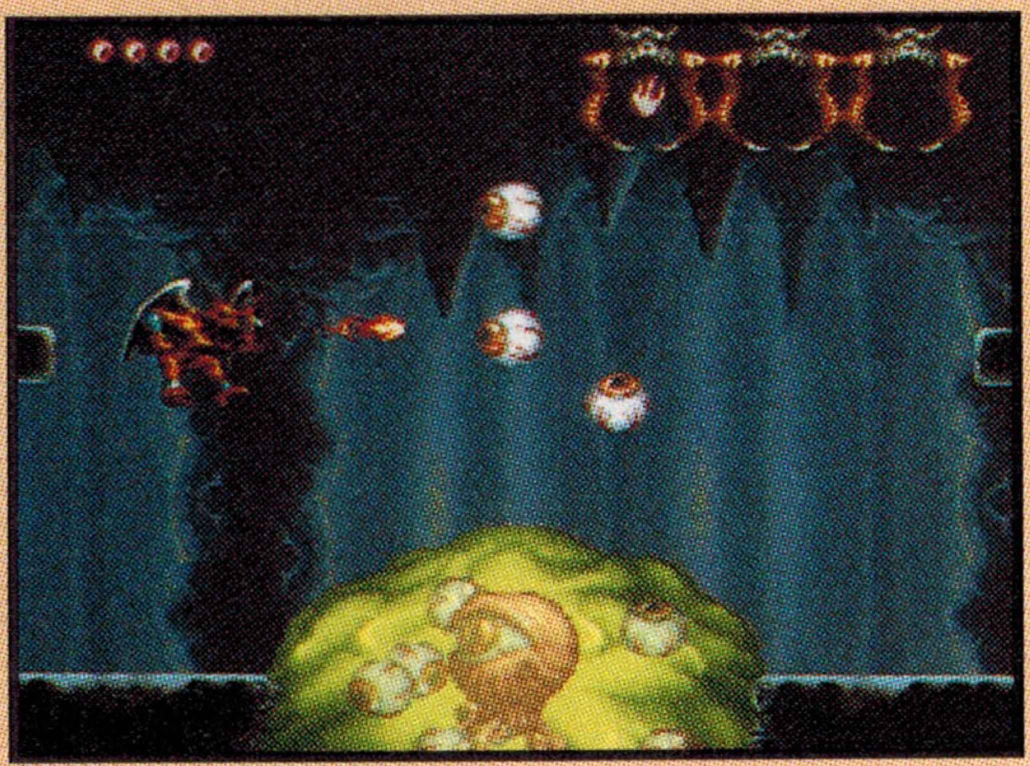


ファイアーならば4発。トレマーなら2発で倒せる。火のあるところに出現する。

蝋燭やシャンデリアに火をつけると出現。ちなみに蝋燭よりもシャンデリアに火をつけたほうが、明りは長持ちする。トレマーで倒したほうが効率よく倒せる。本来はトレマーで倒すのが理想だが、当てるのが困難だ。



BOSS
OVNUNU考察



トレマーならファイアーの倍のダメージを目玉、大目玉ともに与えることができる。しかし、トレマーは動く目玉には当てづらい。

このエリアに立ち入ると、地底からオブヌヌが湧き出てくる。押し潰されないよう、ヘルクライムで絶壁を駆け昇れ。途中にラージソウルの入った壺がある。これでライフを満タンにして、奴に挑む。ポットにはハーブがたんまり詰っているか。ベラムにはホールドやデスが書き込まれているか。これらすべてのアイテムを使い切らなければ、恵まれた耐久力を誇るオブヌヌは倒せやしない。それほどの強敵なのだ。左右の突起を利用して右に左に大きく避けながら攻撃を執拗に繰り返す。もし、倒すことができたなら待望の火の紋章のかけら（バスター）が手に入る。

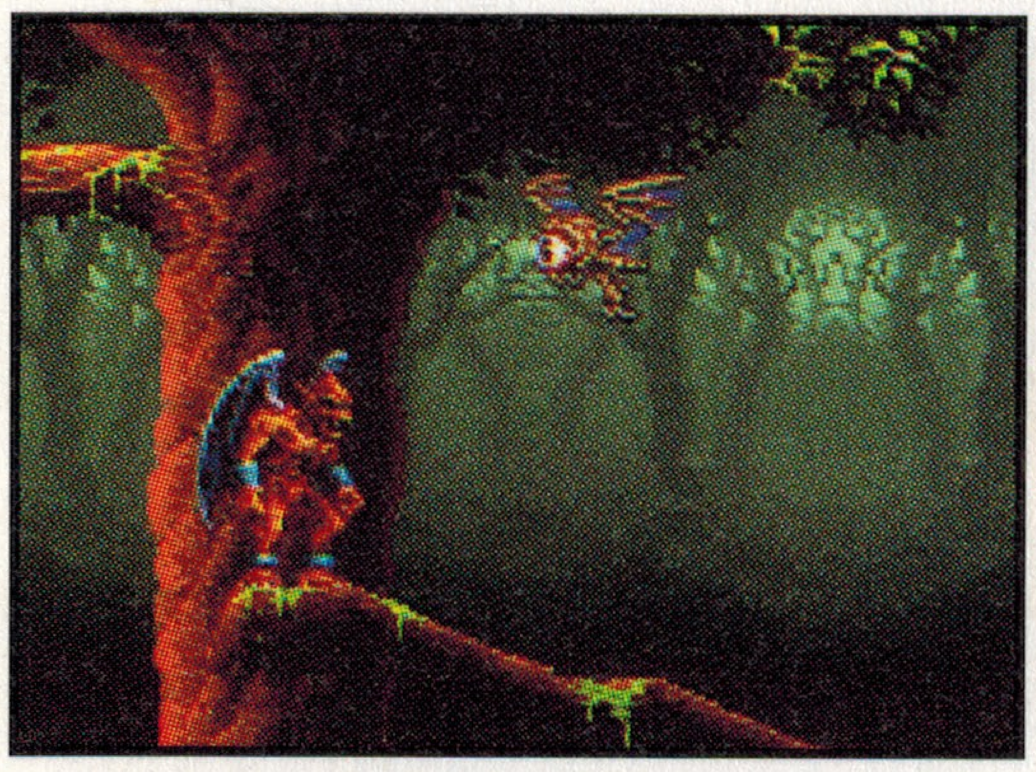
stage 3

森林（前半）

茨の道は険しいぞ

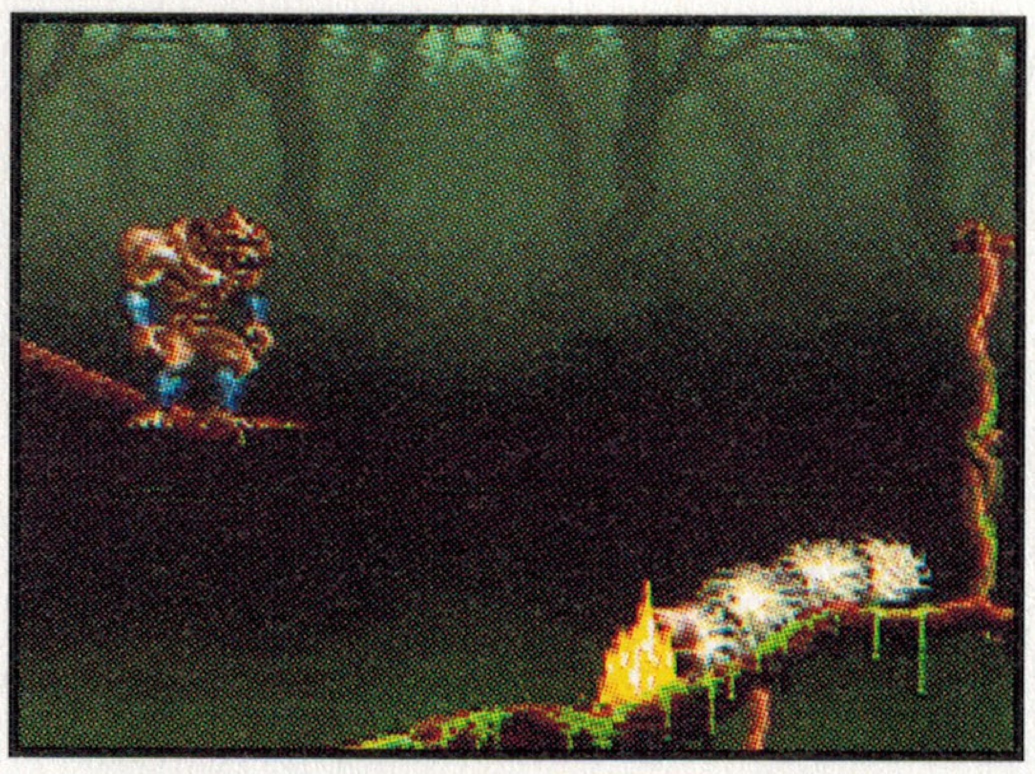
オブヌヌを倒し、バスターを手に入れたなら
ステージ１やステージ２に再び戻り、
岩壁の向こうにあるアイテムを
かたっぱしから取ってしまえ。
これでライフゲージも格段に増え、
以前よりも数段強くなったはずだ。
これまで倒せなかったボスもこれで
倒せるようになったのではないだろうか。

木の影からはバット・アイ

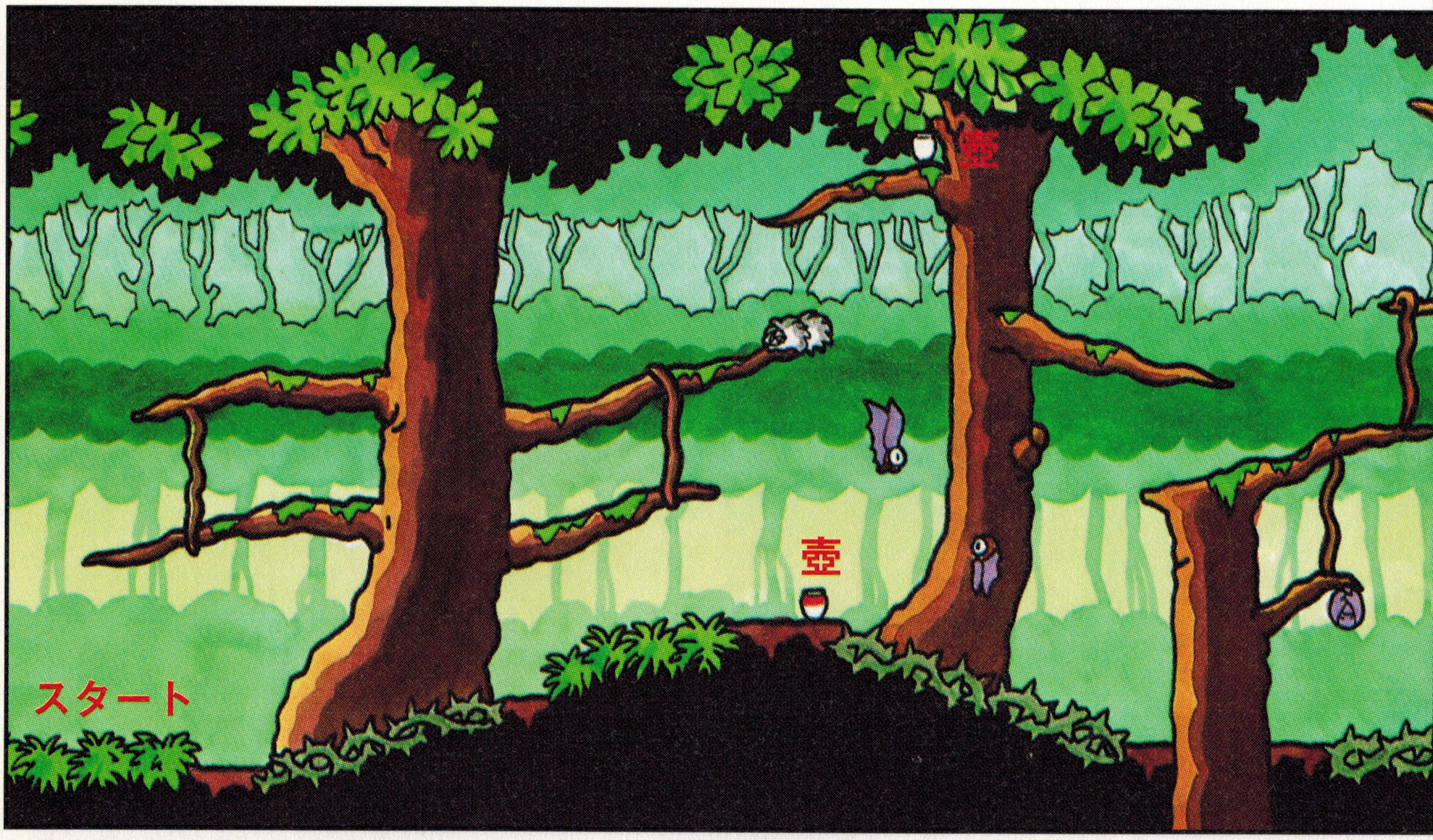


ハンドを装備し、バスターを装着したレッドアリーマーのもはや敵ではない。3連射可能なバスターで痛快にブッ殺そう。

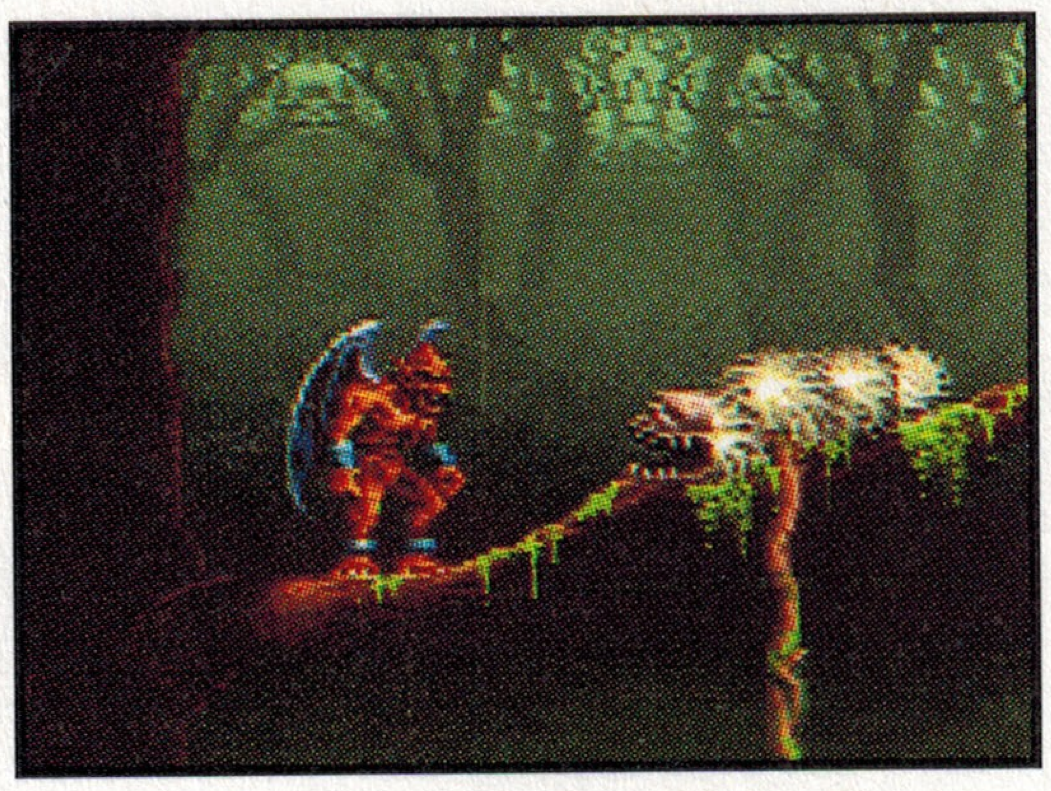
ここはトレマーが有効だ



こうした木の上、地を這う敵には依然、トレマーが有効だ。まあいちいち変身するのが面倒臭ければ、バスターでもなんとかなる。



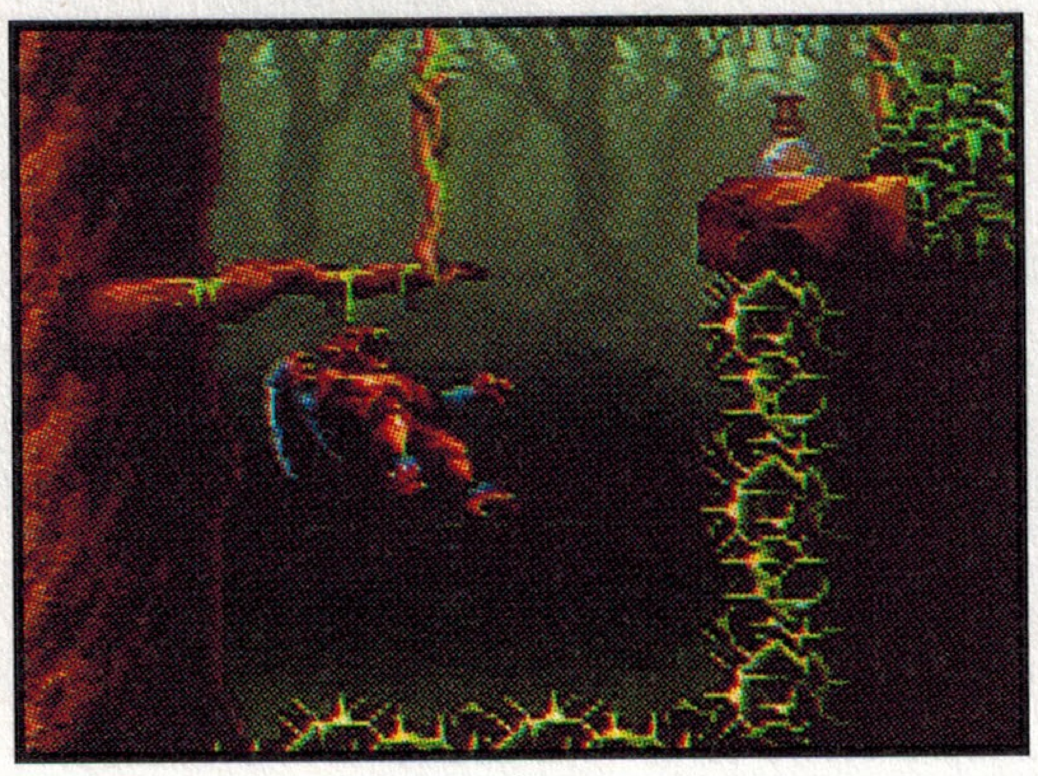
WLKA考察



木の枝の上を行ったり来たりしているだけなので、無理に殺すこともない。

トレマーならば一撃、ファイアーならば2発。バスターも2発当てなくてはならないが、ハンドを装着したファイアーの2連射、バスターの3連射ならば、あえてトレマーを使用しなくてもいいだろう。ハンドで強化されたバスターを使うという攻撃方法は、この先まだまだ使えるぞ。

茨ごときは強引にいけ



ポットが見える。本来なら、クローやトルネードを手に入れてから取るべきだが、やはりここはライフにモノをいわせて強引に取る。

裏道への扉を発見



この土塊の扉に頭突きをかまして、開かせる。この先の行き突くところは、ボス、スキュラ。上のルートはボス、フレイム・ロード。



stage 3

森林(後半)

湖の底に隠し扉

バスターが手に入った今なら
ステージ２の街へ行きポーションの店
ブラックロータスを尋ねることができる
ここで今まで買えなかったポーション
マンドレイクがついに買える。
こいつを使えばライフが
一気に満タンに充填される。
金を稼いで、３つのポット
すべてに入れておけ。

水中では息が続かない

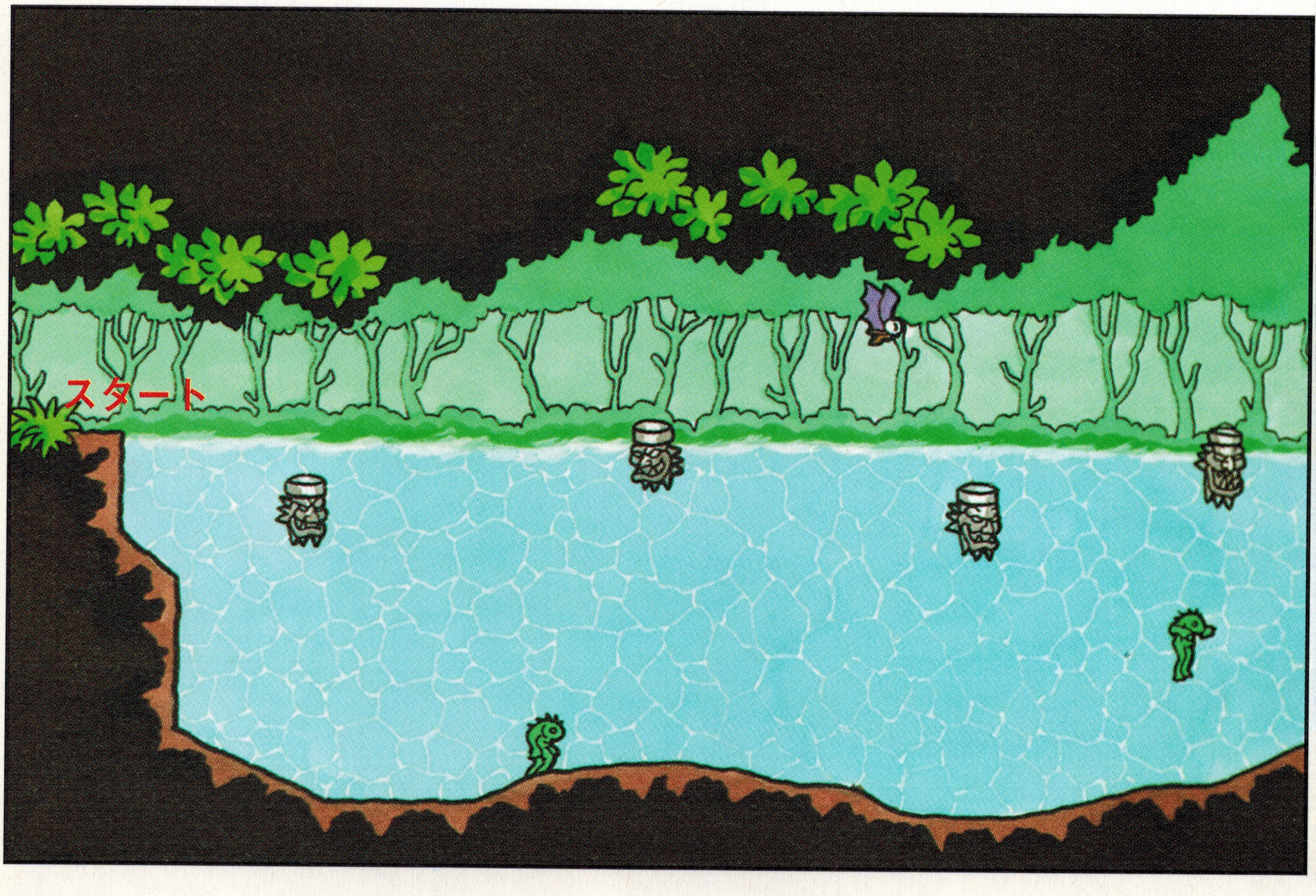


タイダルアリーマー以外は水中では息が続かず、相変わらず一定間隔でダメージを受けてしまう。だが、ライフはたんまりあるぜ。

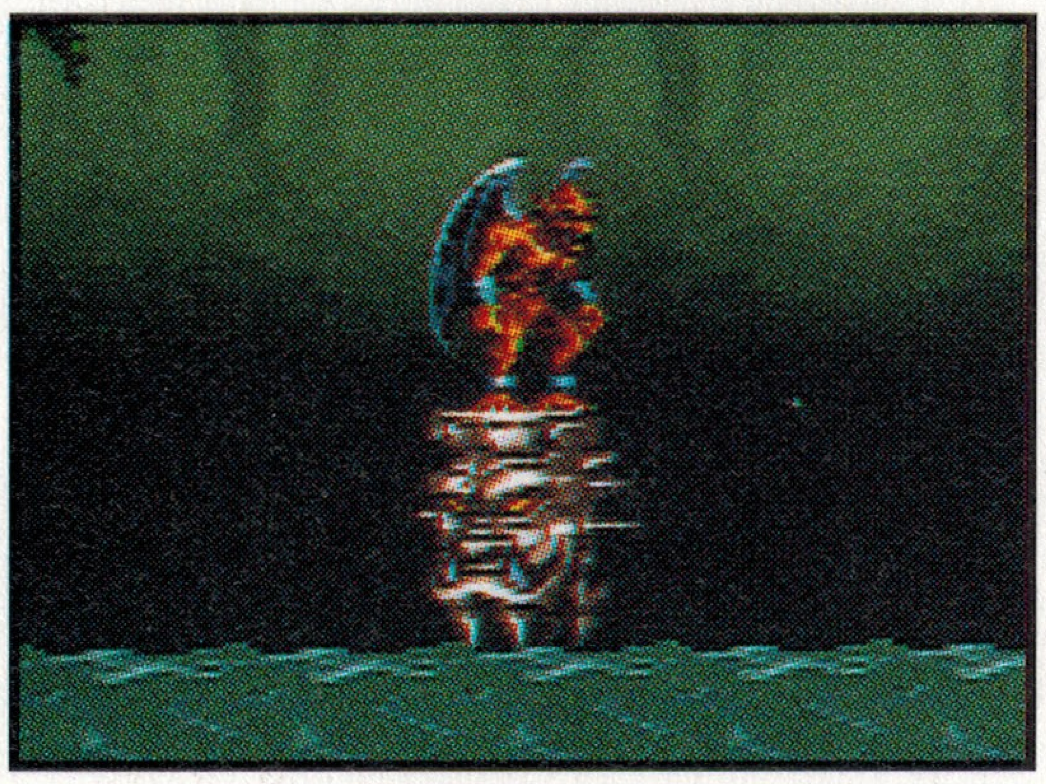
上空には相変わらず蝙蝠



水中がだめなら、上空を行けばいい。またまたおなじみのバット・アイがおでましだ。例によってバスターの連射で焼き殺そう。



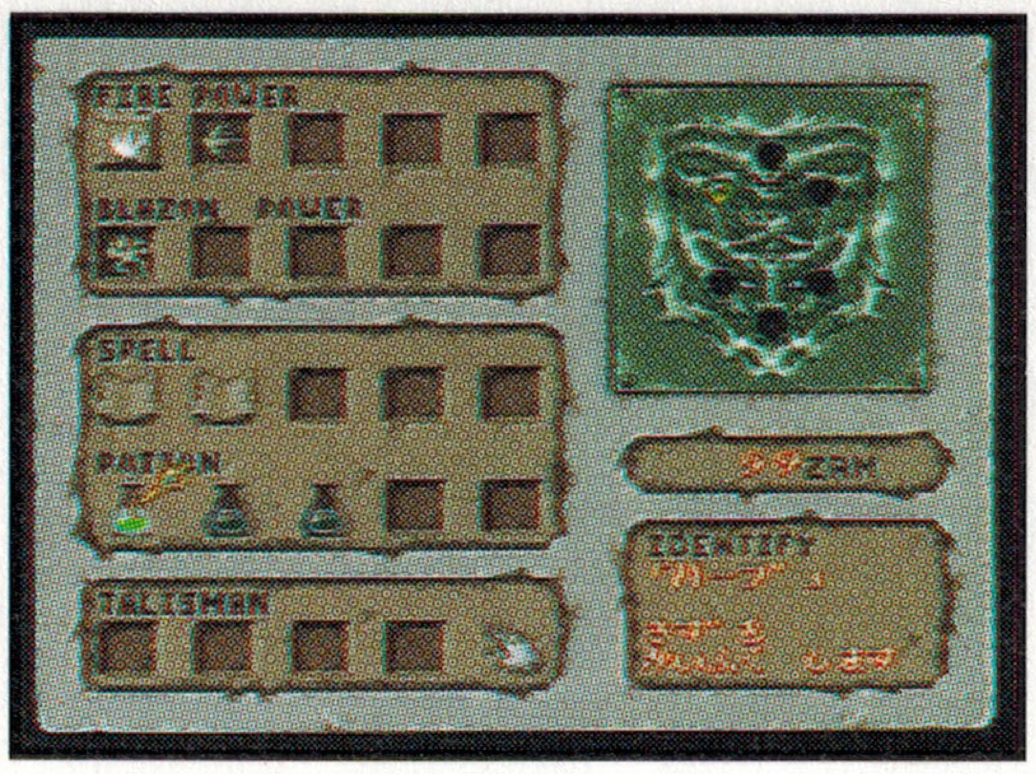
DEMGOOSE考察



こうして頭の上に乗っかるとおとなしくなる。奴は半永久的な足場だ。

デムグースはどうやっても破壊することはできない。だから攻略するといえば、デムグースの頭の上に乗っかり、奴をおとなしくさせることぐらいか。また、デムグースと水平の位置にレッドアリーマーが重なるようにしてしまうと、火の弾を口から吐き出し攻撃してくる。

現在の所有アイテム状況



現在、しっかりと本書にしたがって行動していれば、所有アイテムはこうなっているはずだ。治癒系のポーションは必携だ。

ここも強引に乗り切れ



水中のここにも扉がある。ダメージを受けながらバスターで破壊して、強引に向こう側へ旅立とう。まあ、そこも水だらけだが。



stage 3

炎の森林

森林が焼失した後に

この炎の森林に足を踏み入れると
フレイム·ロードが現われ、
一面を火の海にしてしまう。
森の木々が真っ赤に燃え、
火の粉が降りそそぐ。
当然、この先には
フレイム·ロードが待っている。
ヤツを倒し、再び森林に戻ってみると、
クリアソウルが宙に浮いていた。



SHIEBRAH 考察



攻撃魔法シャドーを使うもよし。だがこうした雑魚キャラクターはデスで全滅だ。

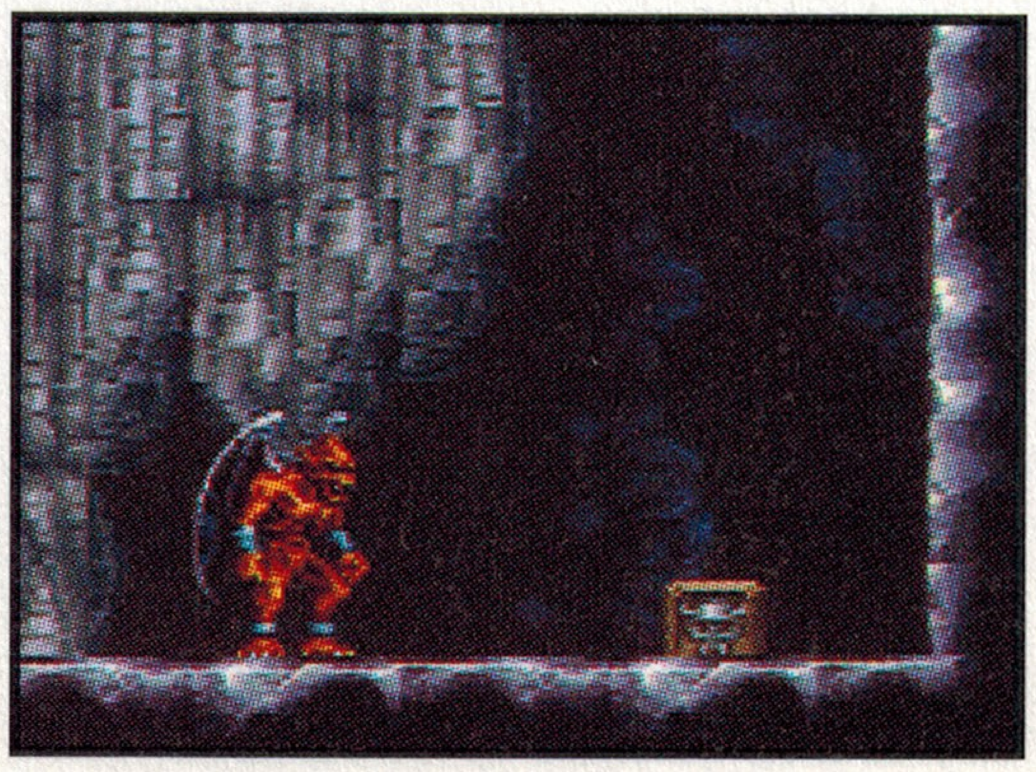
シーブラは地中から長い触手を伸ばし、アリーマーに襲いかかる。ここはやはりグランドアリーマーのトレマーを使うのが賢いやりかただろう。トレマーはこうした地の精霊系の魔物にはとくに効果があるようだ。実際、ファイアーで攻撃した場合、トレマーの倍の弾数が必要となる。

ジャンプしても無駄だ

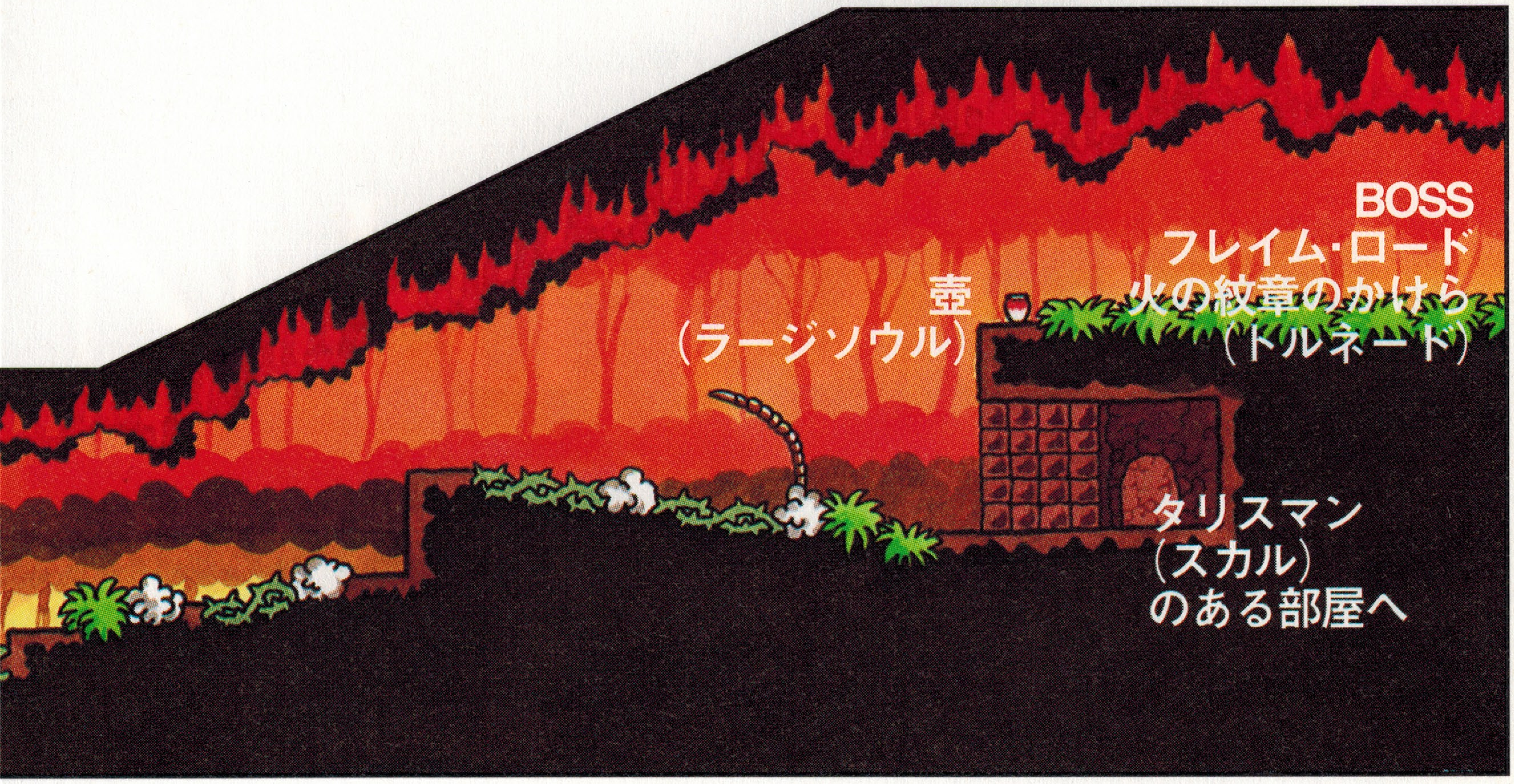


森が燃えた後にクリアソウルがぽつんとある。これはジャンプしても届かない。右の丘からホバリングでここまで来て、取れるのだ。

スカルのタリスマン発見



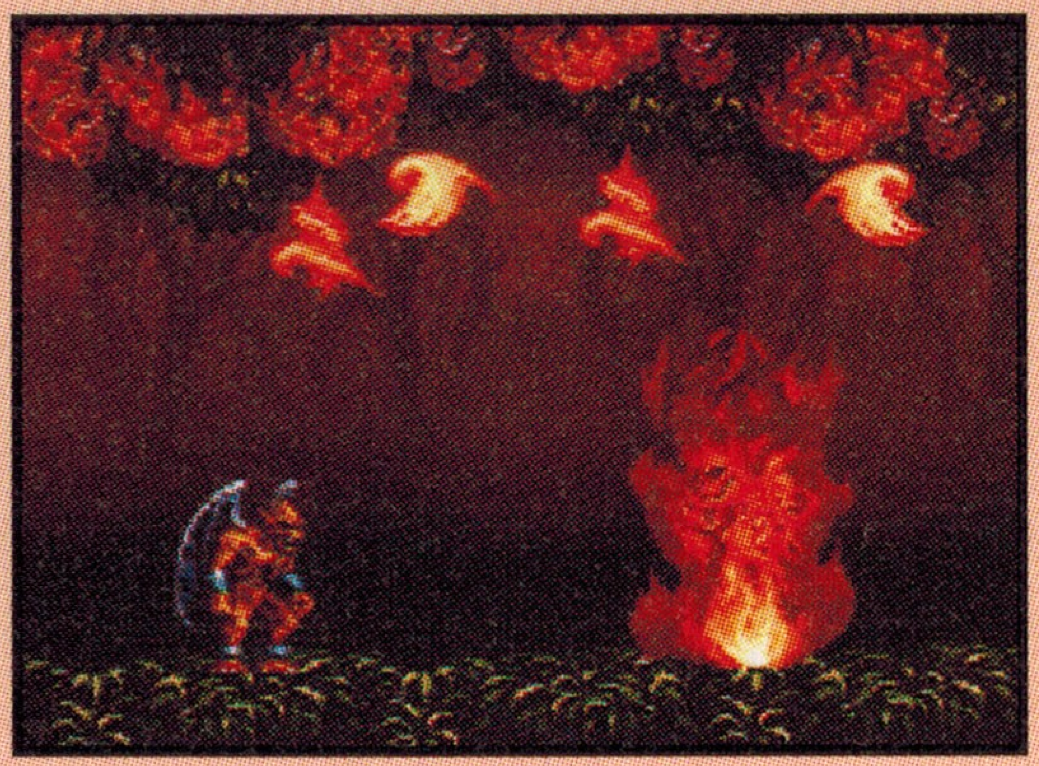
バスターで岩壁を破壊して、隠し扉の向こうに行けば、なんとスカルのタリスマンが置いてある。ライフのアイテムが出やすくなる。



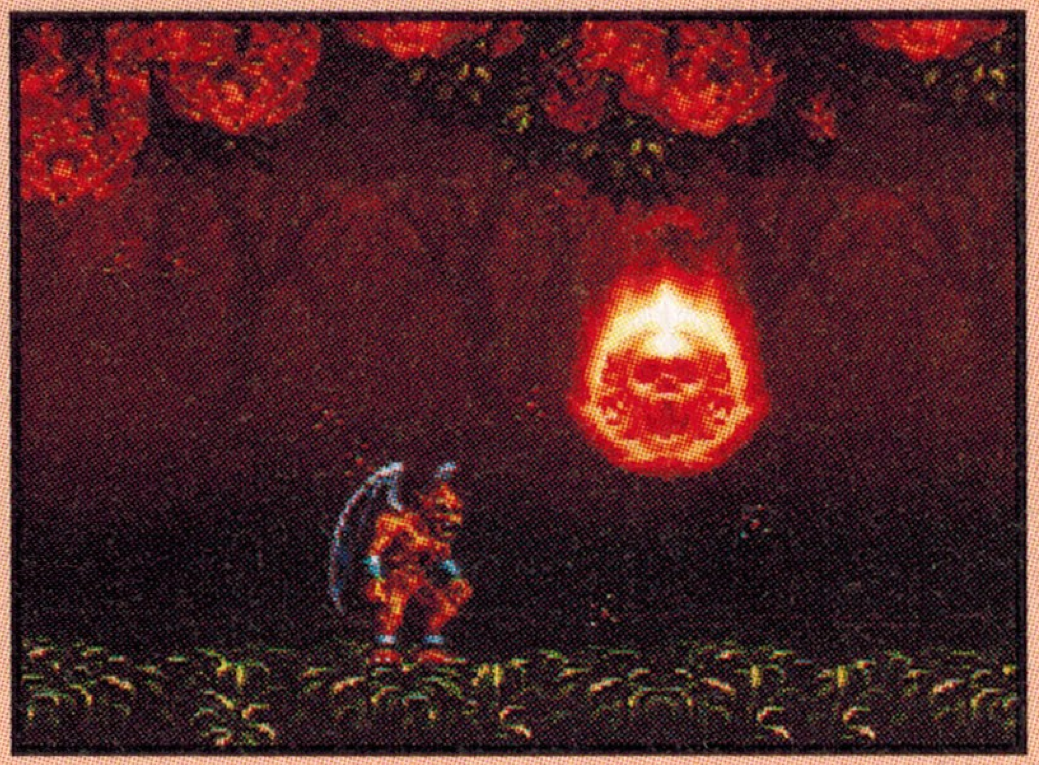
BOSS
FLAME LOAD考察



フレイム・ロードは形態を２段階に変化させて、攻撃してくる。第１形態はトレマーで、第２形態はバスターで攻めるのがいい。



この第1形態では、地面に足を下ろしているので、トレマーがいい。とにかく連射、連射で攻撃していればわりと早く倒せる。



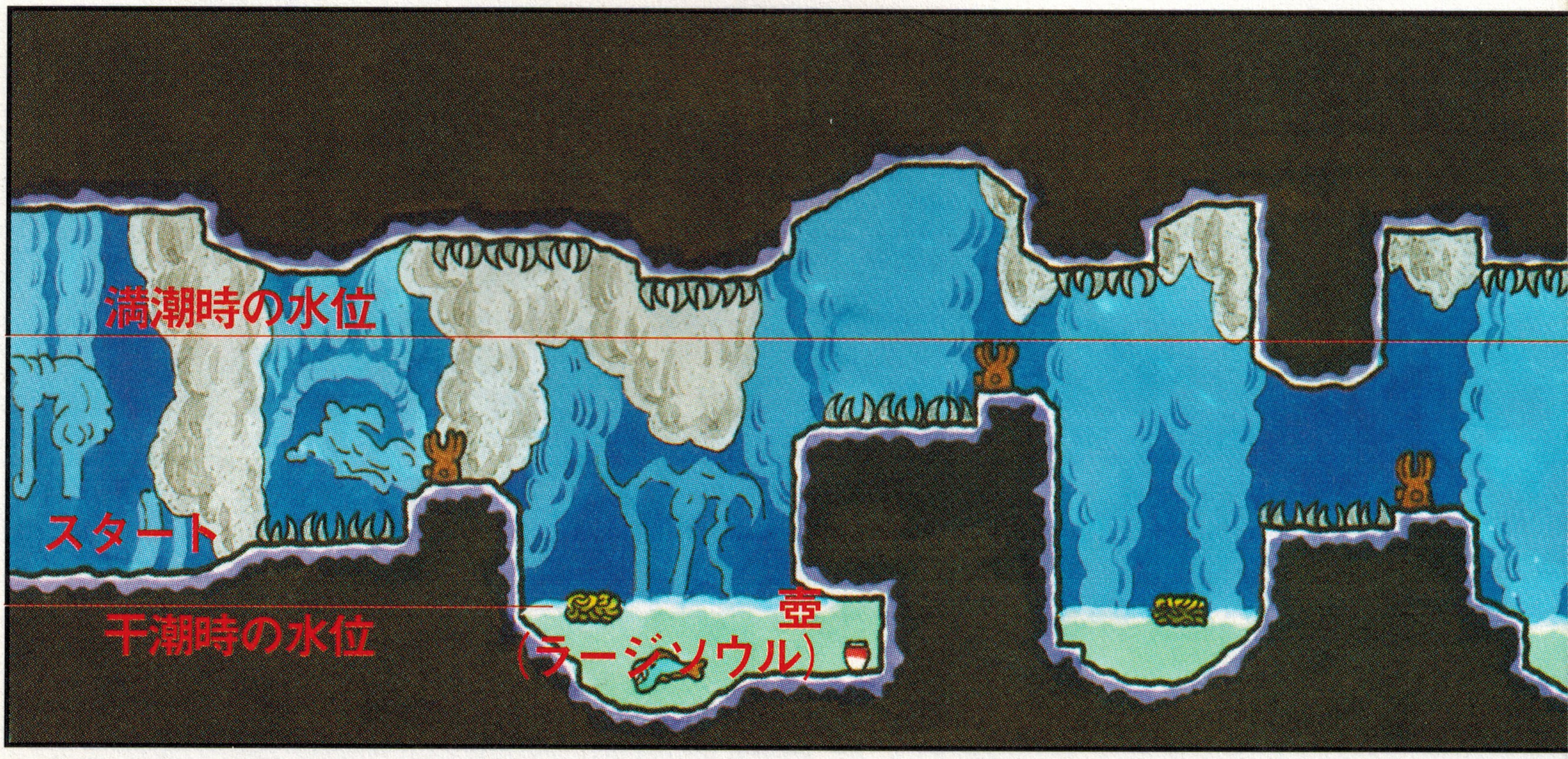
第2形態は、バスターだ。だがホバリングしてはいけない。下で歩行しながら敵の弾を避け、隙を見てバスターの連射をお見舞いする。

stage 3

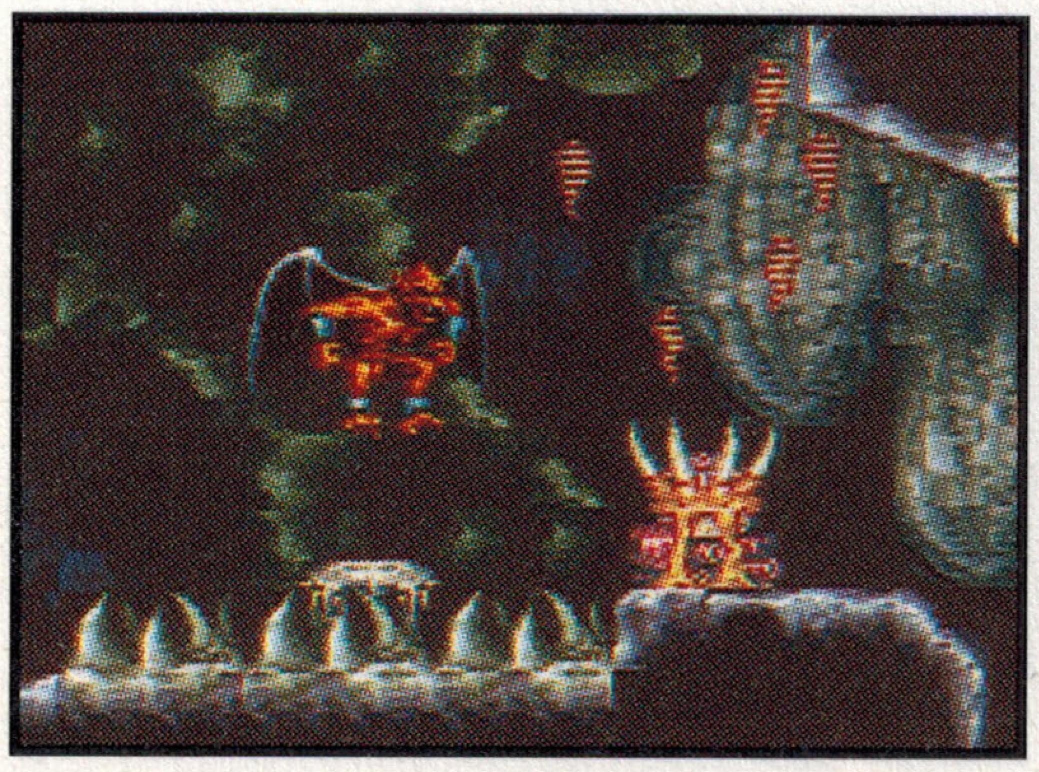
洞穴(前半)

潮の満ち干が激しい

シーラカンスのようなものが
泳いでいる。
見知らぬ海洋生物が
何かを吐き散らしている。
ここは潮の満ち干が激しい
洞穴だ。
浮島が等間隔に
置かれてなければ
進むのは困難だろう。



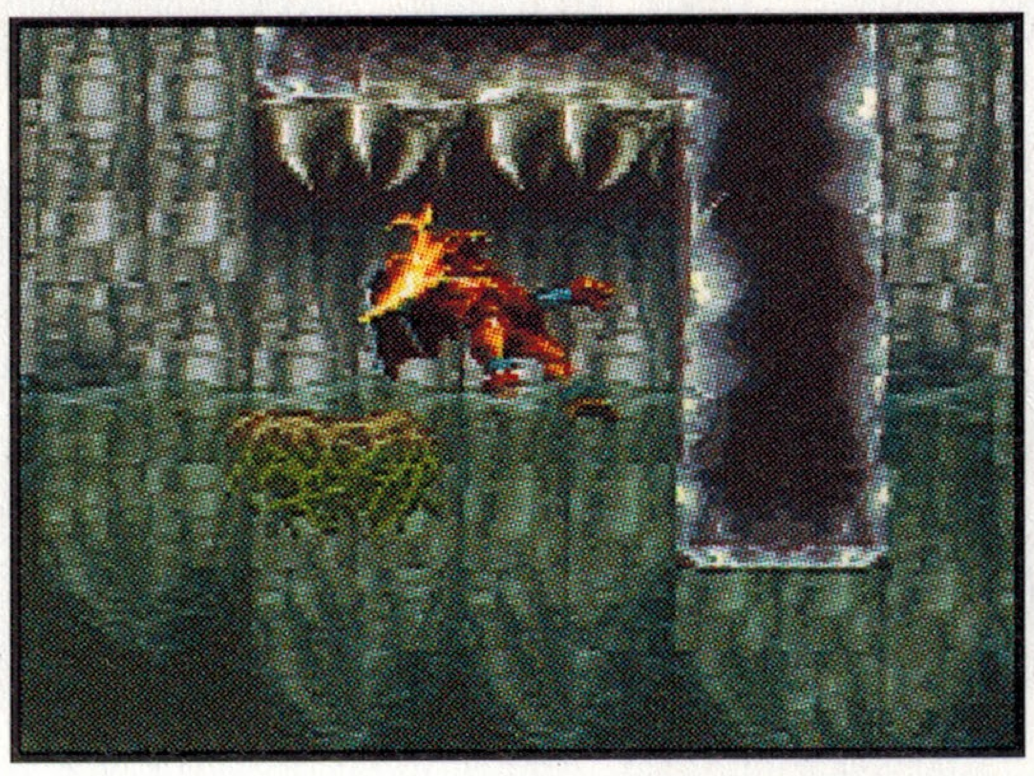
SYARD考察



最も有効な攻撃はタイダルアリーマーのストリーム攻撃だが、水の紋章がない。

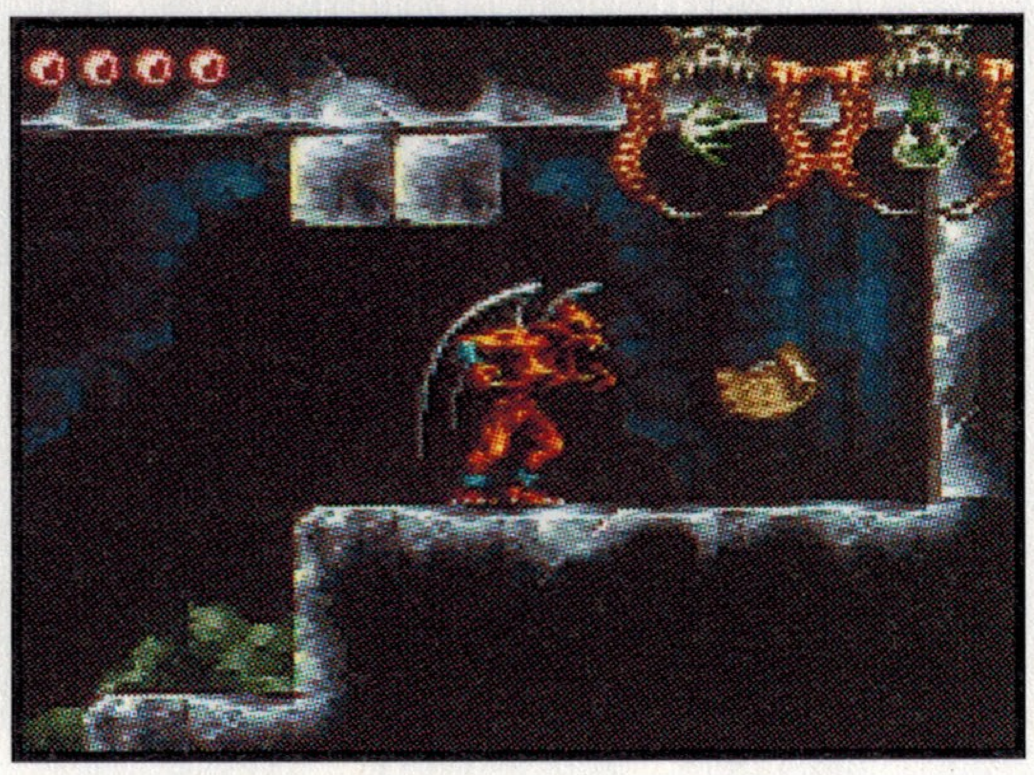
シアードは上空にタンのような弾を吐き散らかす。それがとげに当たると、伸びてかっこうの足場となる。そうレッドアリーマーでいうところのクローの効果だ。だからといってシアードが作り出した足場が、特に役立つというわけではない。本来ならばタイダルアリーマーのストリーム攻撃の一撃で倒したいところだが、今のところは、バスター連射だ。

満潮時はくぼみへ逃げろ

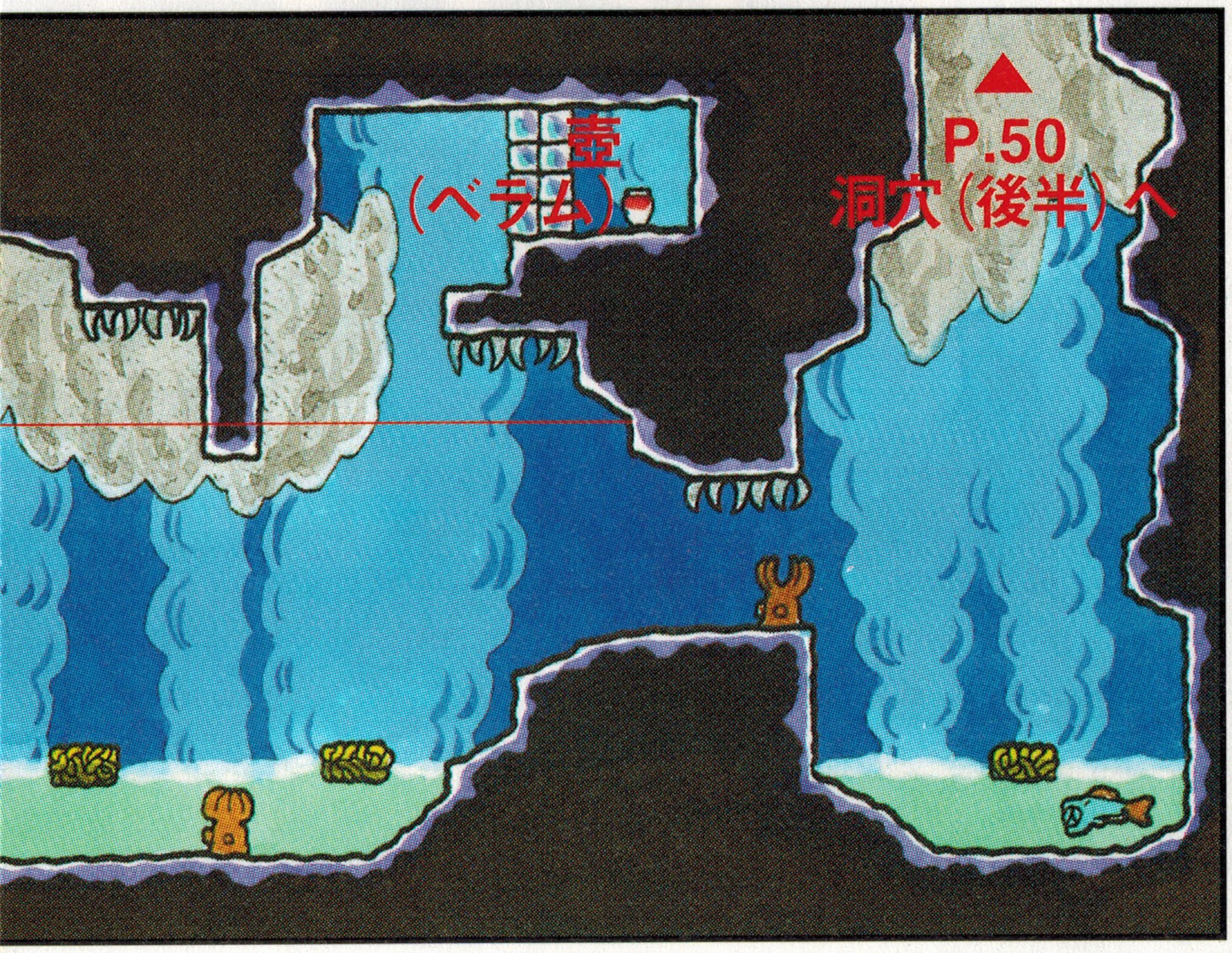


満潮時は意外と水が洞穴を満たす。天井にとげがあるところはすべてやられると思っていい。くぼみにへルクライムしてしのげ。

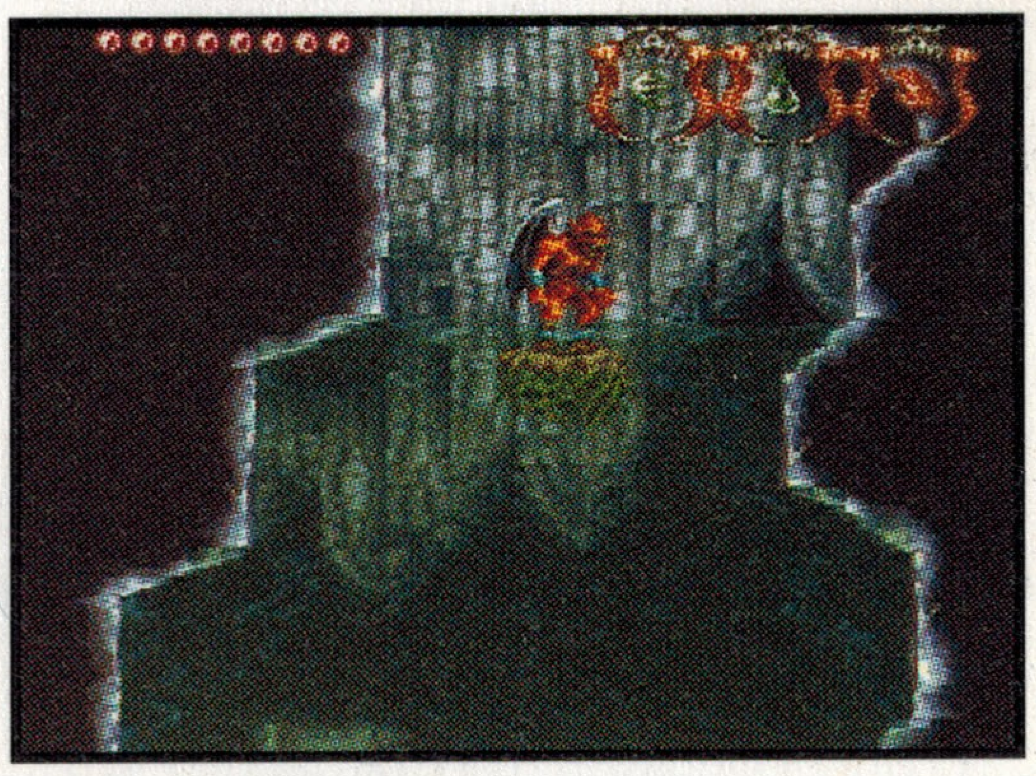
これでベラムは3枚目



岩壁に囲まれていようが、もうすでにバスターは手に入れてあるので、このまま直接取りに行くことができる。これで3枚。あと2枚。



このまま洞穴（後半）へ



この浮島に乗っかっていれば、そのまま洞穴の後半へ自然と運んでくれる。さあ、形態変化ボス、スキュラがその先で待っているぞ。

WORN考察



ワーンもストリームの一撃で叩き殺してやりたいところだが、今はバスターだ。

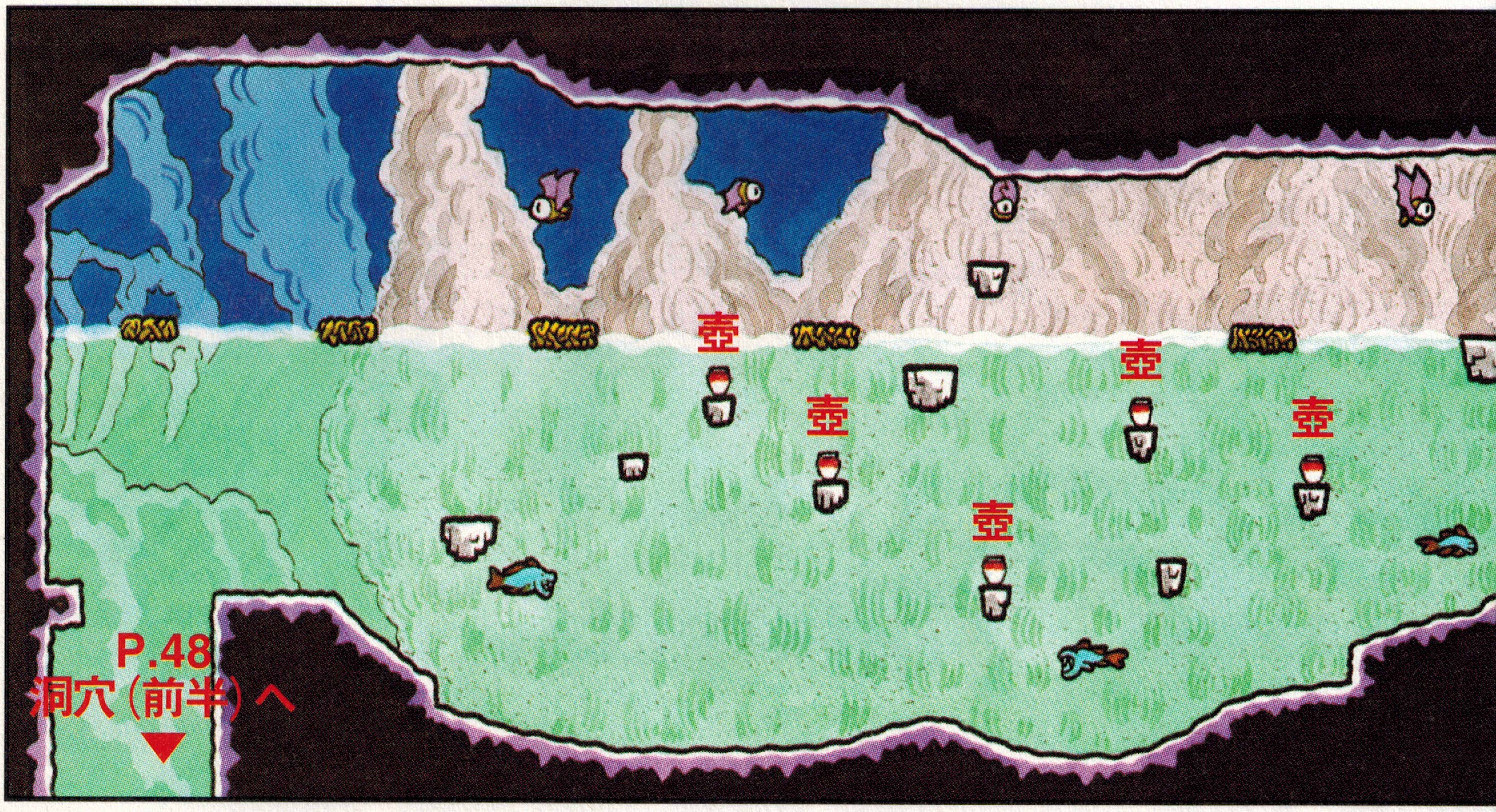
体当たり攻撃してくる魚型の魔物。特に強いというわけではないが、こちらが水にすこぶる弱いときている。何度も言うようだが、タイダルアリーマーのストリームさえあれば簡単に木っ端微塵にブッ潰すことができるのだが……。水の紋章はステージ5のボス、クロウラーを倒さなければ手に入らない。今はがまんのときなのだ。この怒りはとっておけ。

stage 3

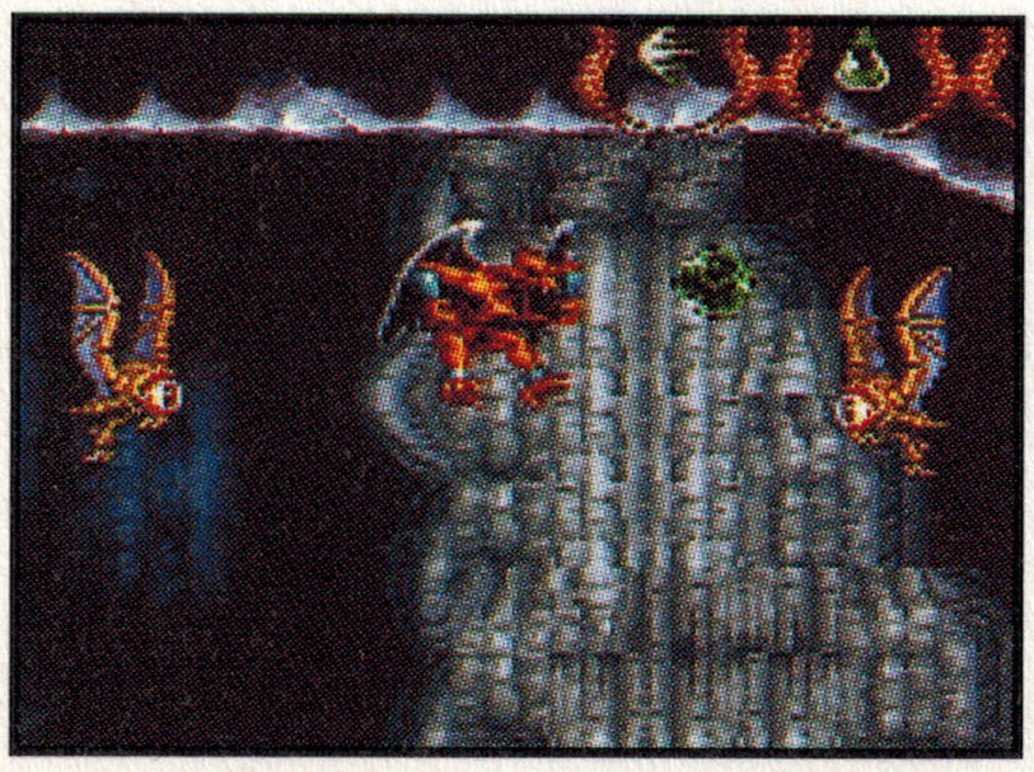
洞穴（後半）

湖の中は壺だらけ

湖の満ち干が激しい
洞穴を抜けるとそこは
壺だらけの湖。
特に何もないのは、
嵐の前の
静けさというやつか。
そうだろう。
その先で2身合体のボス、
スキュラが待ち構えている。

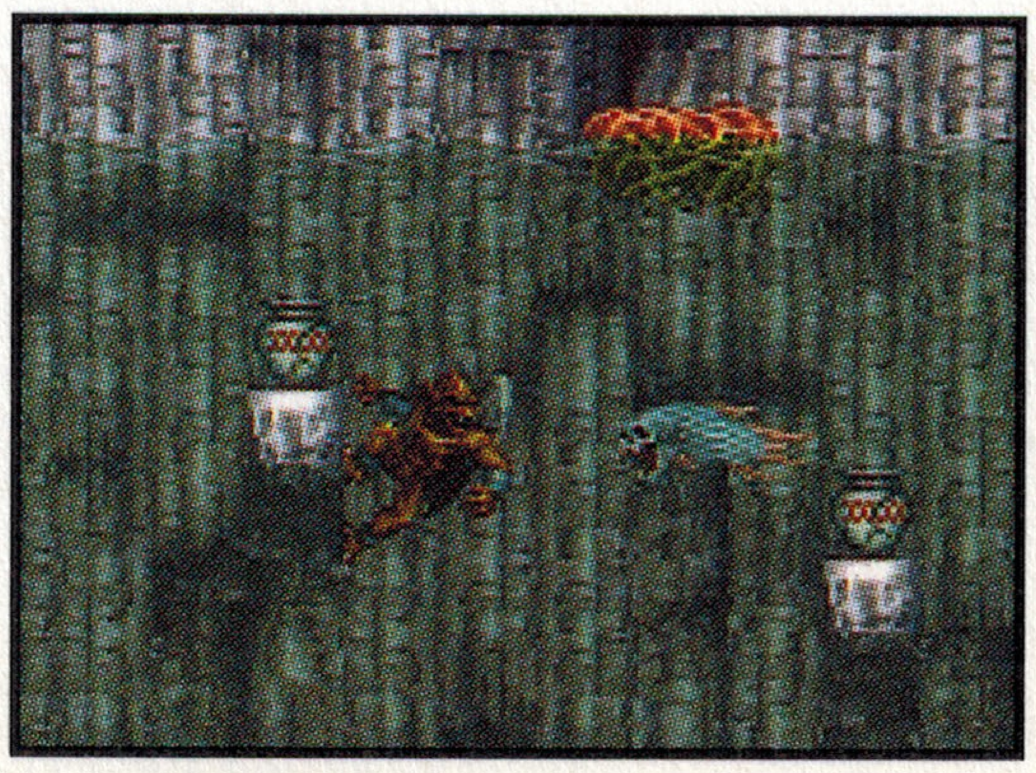


またいるのかこの野郎



水に弱いからといって上空をホバリングしていると、またあいつに出会う。バット・アイだ。おめえは弱いんだから、もう引っ込んでろ。

水中でもヘルクライム



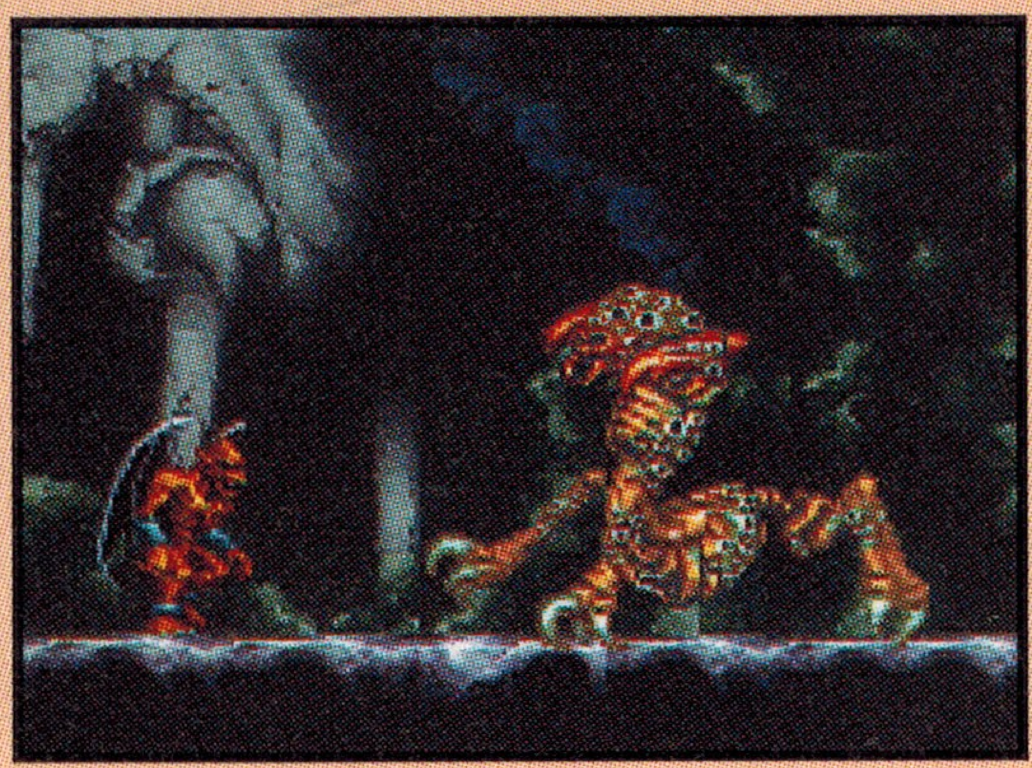
水中でもしっかりヘルクライムはできるし、このポーズを利用して横方向に攻撃もできる。だが、悲しいかな息が続かない。



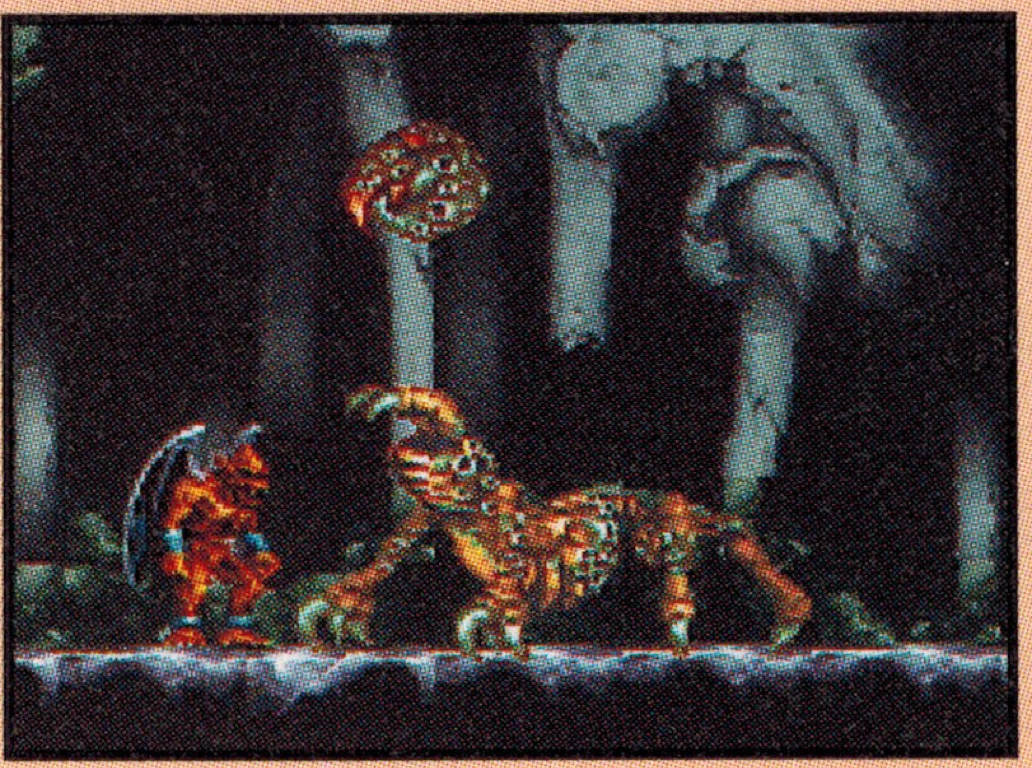
BOSS
SCULA考察

スキュラは２体のボスが合体したような複合キャラクターだ。現在装備しているものでは、１発で与えるダメージはどれも変わらないので、やはり対地系攻撃に優れているグランドアリーマーのトレマー攻撃にかける。もちろんポットの中味はハーブやマンドレイクで埋まっていなくてはならない。用心にこしたことはない。今回もし楽に倒せたなら、そのままポーションはつぎのボスへと投資すればいいだけの話。身体の部分を破壊した後も、頭部をそのまま連射。うまくはまれば、頭部は身動きもできずに攻撃を食らいっぱなしになる。



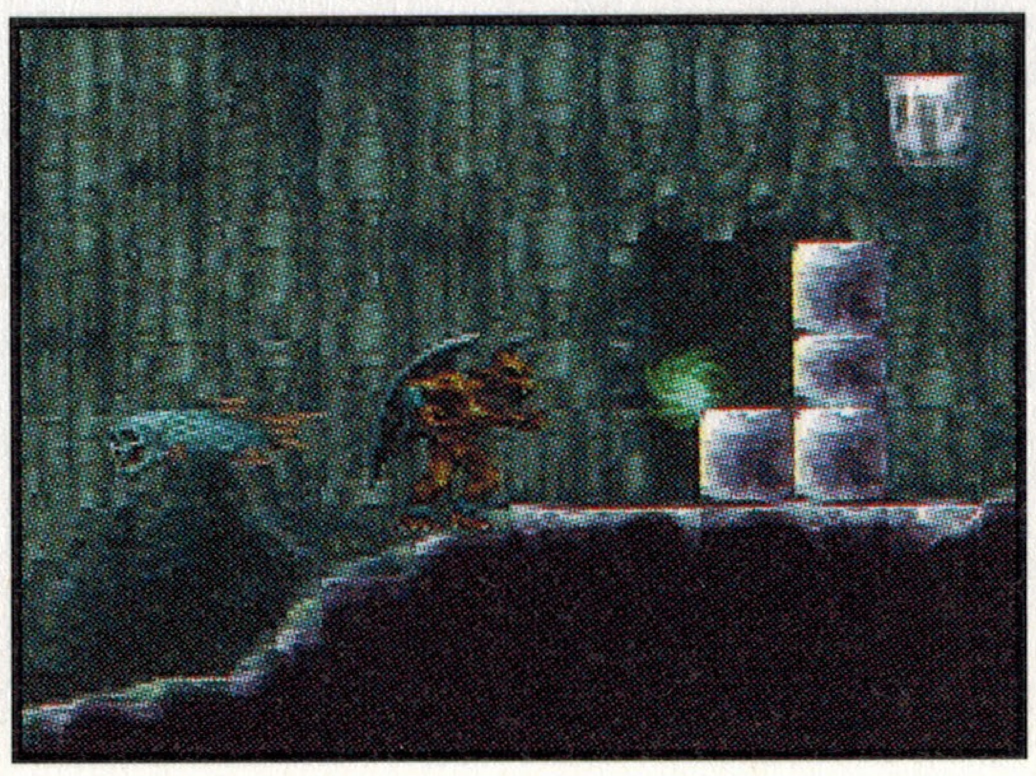


まず下半身を破壊する。トレマーの連射攻撃にとにかくかける。連射あるのみ。



下半身がなくなったら、頭だけとなる。これもトレマーの連射で、オーケー。

クリアソウルは取ったか



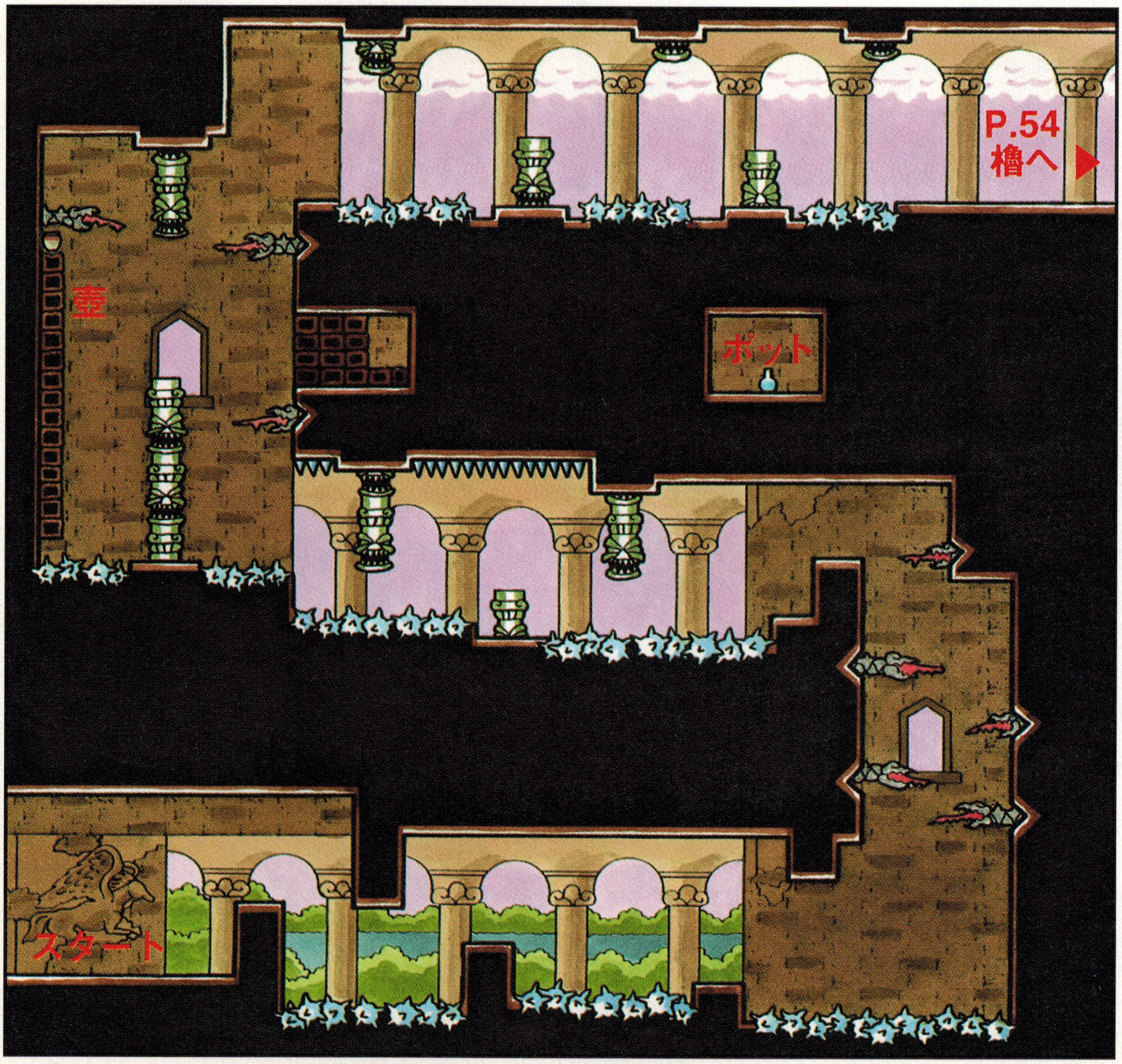
すでにクリアソウルを取っているなら、この部屋へ入ってもラージソウルがあるだけだ。まあライフが少ない人は、ここで満タンに。

stage 4

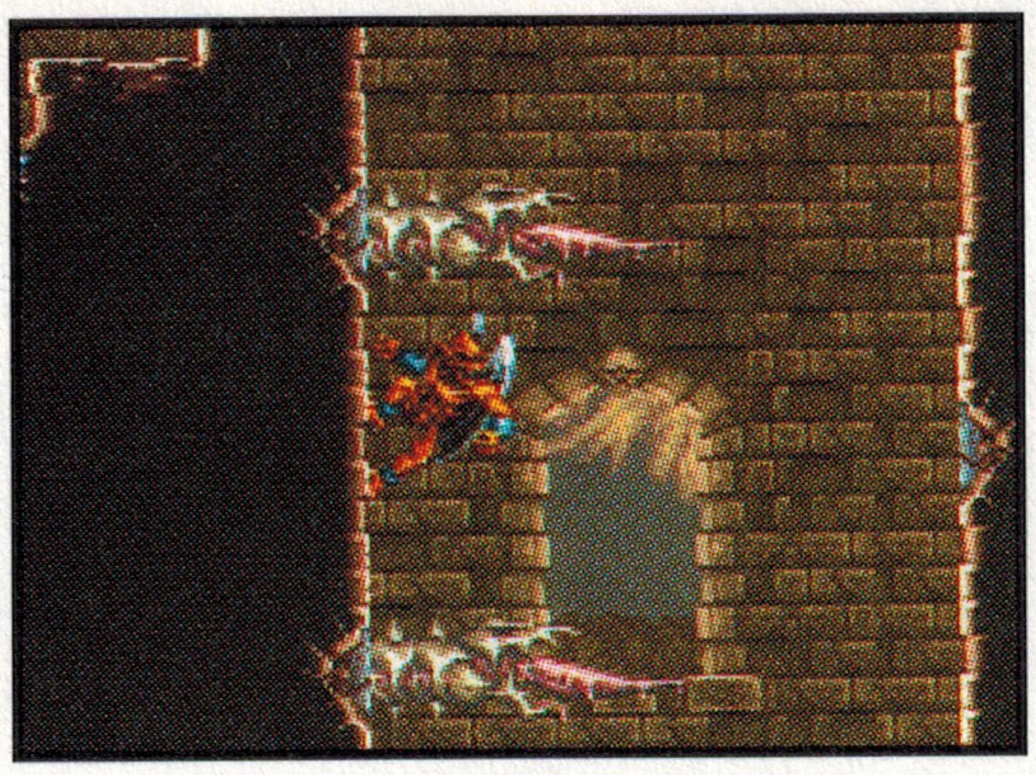
塔

押し潰されるな

天井も床も壁も
いたるところが
茨だらけのステージ。
しかもその天井や床、壁から
石柱が引っ切りなしに飛び出したり、
引っ込んだりしている。
ここはホバリングもさることながら、
ヘルクライムに熟達していなければ
無事に通り抜けることは困難だ。



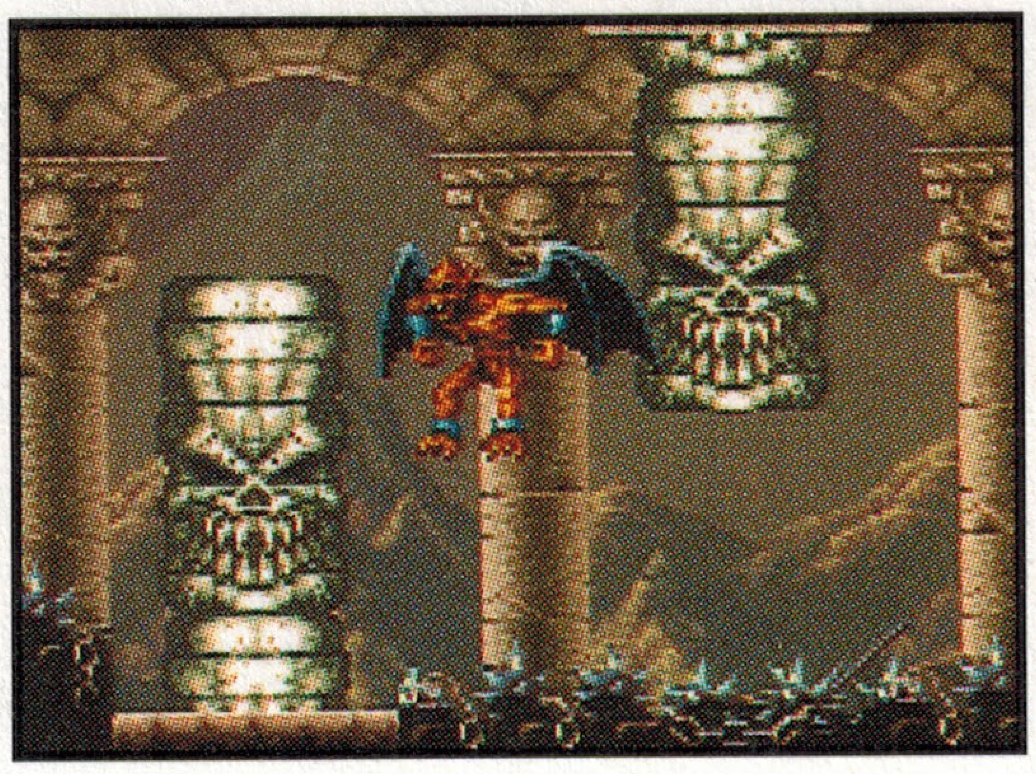
COLM考察



コルムは周期的に飛び出したり引っ込んだりする。しばらく待ってから進む。

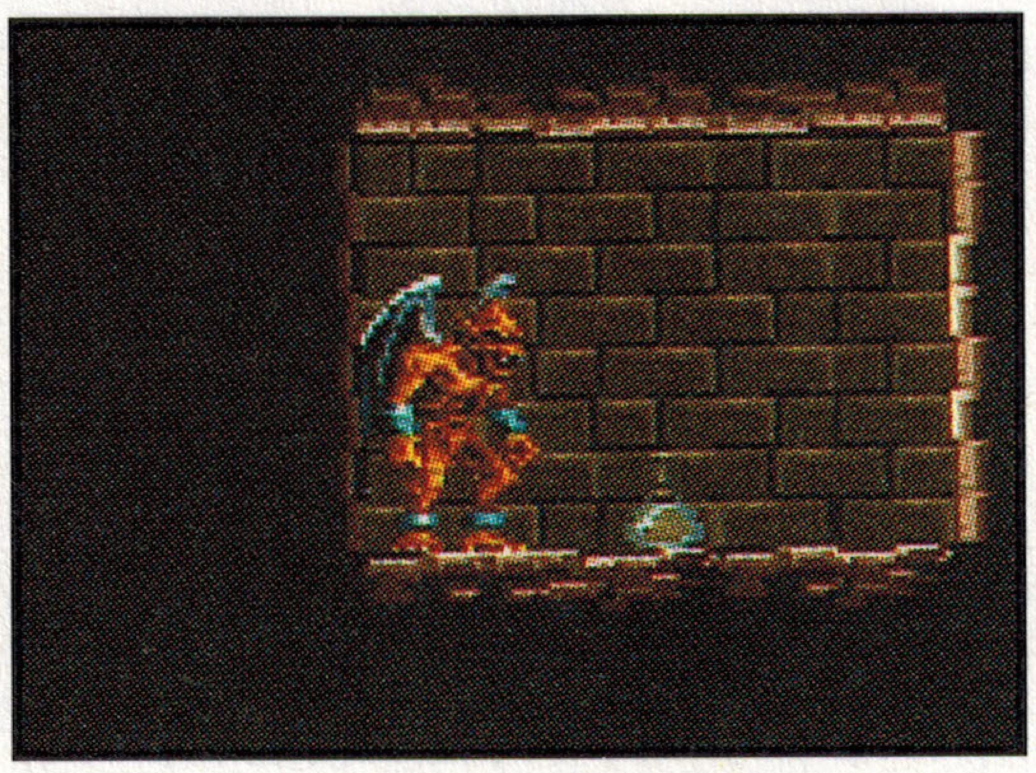
コルムは垂直に切り立った壁の中から、引っ切りなしに飛び出したり引っ込んだりしている。だが、その出たり入ったりする間隔は等しく、一定のリズムで動いている。ヘルクライムで壁につかまり、リズムをつかんでテンポよく飛び越す。コルムは破壊できないので、余計なことは考えず進もう。ここでの攻略のポイントは焦らず操作する。これだけだ。

上下から石柱が飛び出す



天井から床から巨大な石柱が飛び出したり、引っ込んだりする。押されてもダメージは受けないので、タイミングよく進んでいく。

岩壁の向こうにまたポット



バスターで岩壁を崩すと、その向こうにポーションを入れるポットがある。ちなみに反対側の岩壁を崩しても何も隠されていない。

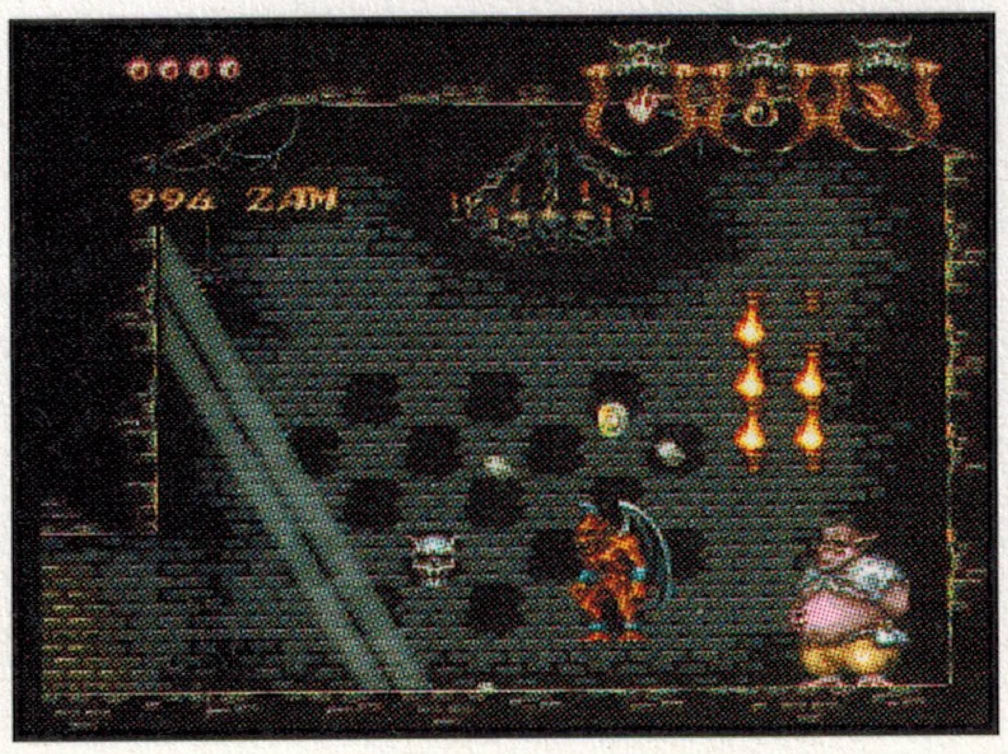
one-point advice

パゴー3兄弟の店へ行き金を稼げ

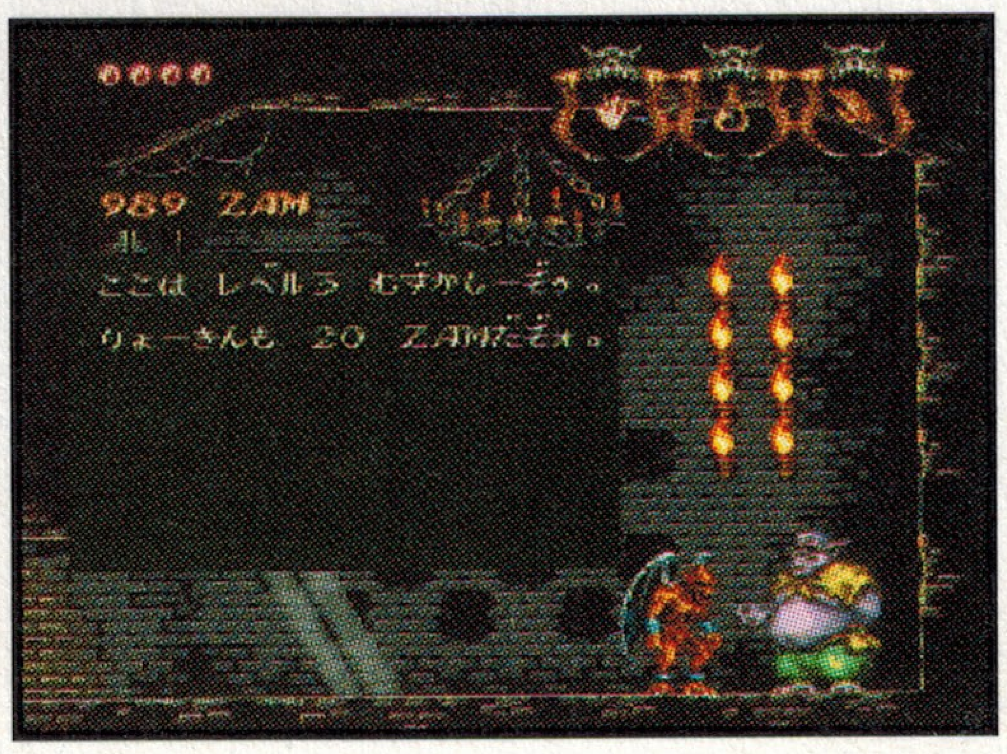
全体マップ上、ステージ1の左上にパゴー3兄弟の店（レベル1）がある。制限時間内に、壁の穴から飛び出すドクロを12回、頭突きで壊せればいい。その時点でタイマーの役割をしていた松明が何本残っているかで、賞金が決まる。だが、3兄弟というぐらいなので、残りのふたりがやっている店も当然ある。



ここはレベル2。制限時間内に頭突きで16のドクロを粉砕する。もらえる賞金はレベル1の倍だ。ここまでは、慣れれば楽勝だ。



ちなみにレベル1は残りの松明1本につき5ZAMもらえる。慣れるまでがたいへんなわりに、もらえるZAMは意外と少ない。



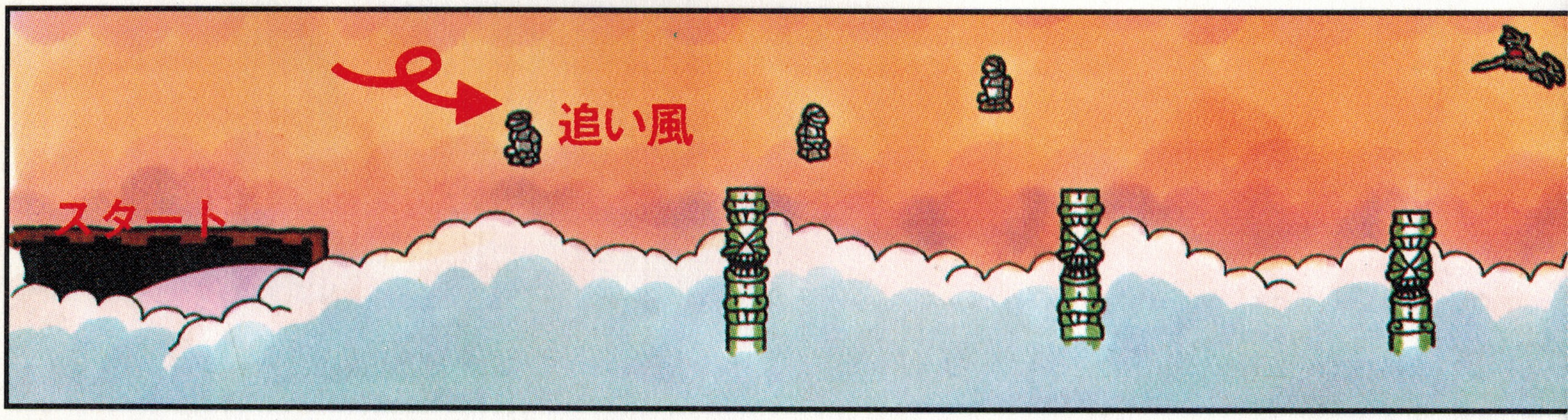
レベル3。制限時間内に25のドクロを破壊するのはかなり厳しい。だが、これをクリアーすれば、なんとクリアソウルが手に入る!

stage 4

櫓

追い風に煽られて

仕掛だらけの塔を抜けると
そこは目もくらむような
広大な空の続く、
雲の上だった。
追い風が
背中の翼に痛い。
気の紋章さえあれば、
こんな荒れた気流でも
なんなく飛行できるというのに。



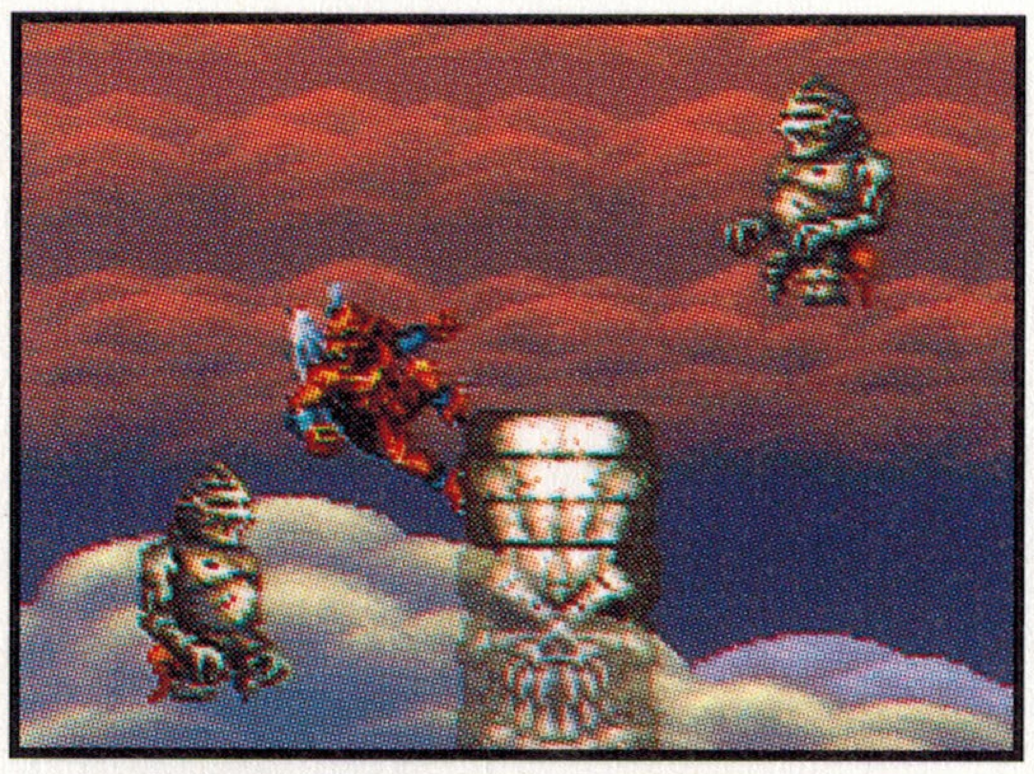
DRAGKYTE 考察



現在の装備では、4発の攻撃を与えなくては倒せない。ハリケーンならば1発。

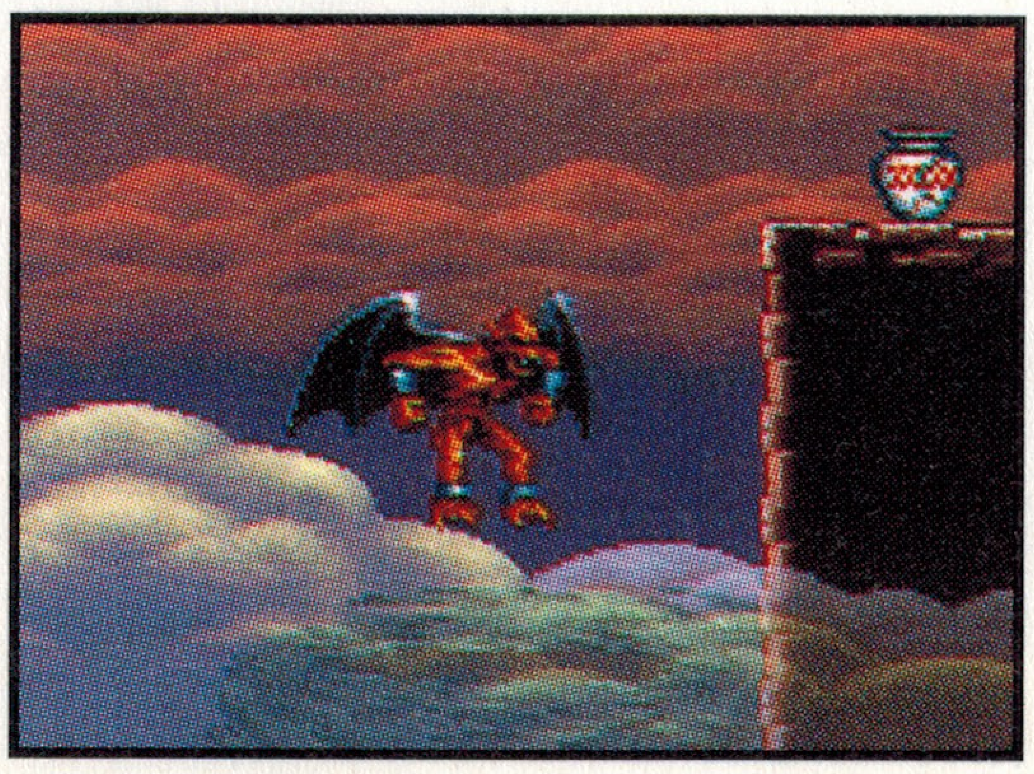
バスターを使っているならば4発も当てなくては、このドラグカイトを倒すことはできない。ハンドのタリスマンを装備していれば、バスターの3連射ができるので、Yボタン連打で倒せる。だがドラグカイトは、常に群れて行動しているので、簡単に倒すというわけにはいかない。

追い風が吹き荒れる



ここは追い風が吹き荒れている。画面下に落ちてしまうと、このエリアのスタート地点からやり直しとなる。石柱につかまれ。

竜巻の中へ入れ

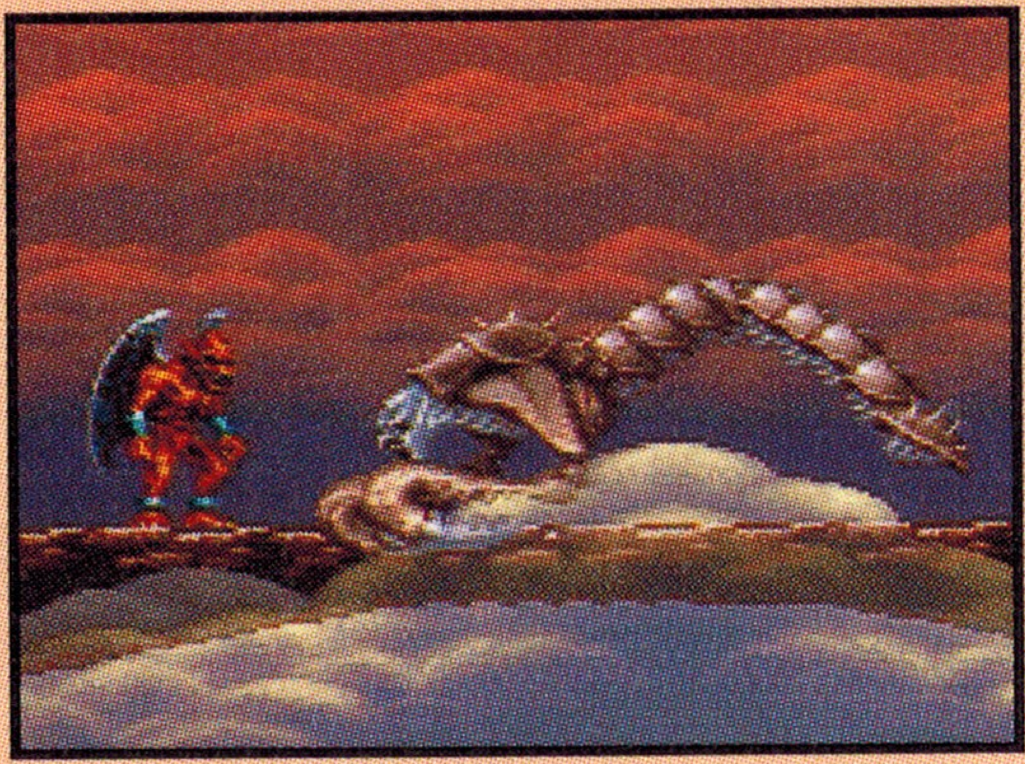


こんなところに竜巻がある。ここに入ると、ステージ4の主塔へと、ワープする。フライヤーを倒してから、いくとしよう。

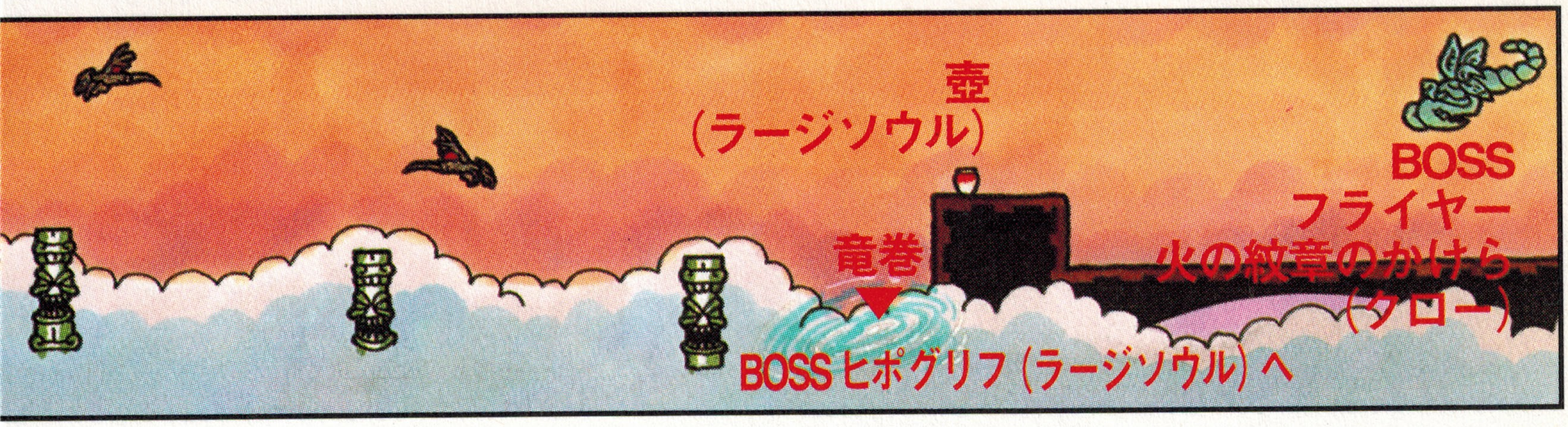
BOSS FLIER考察



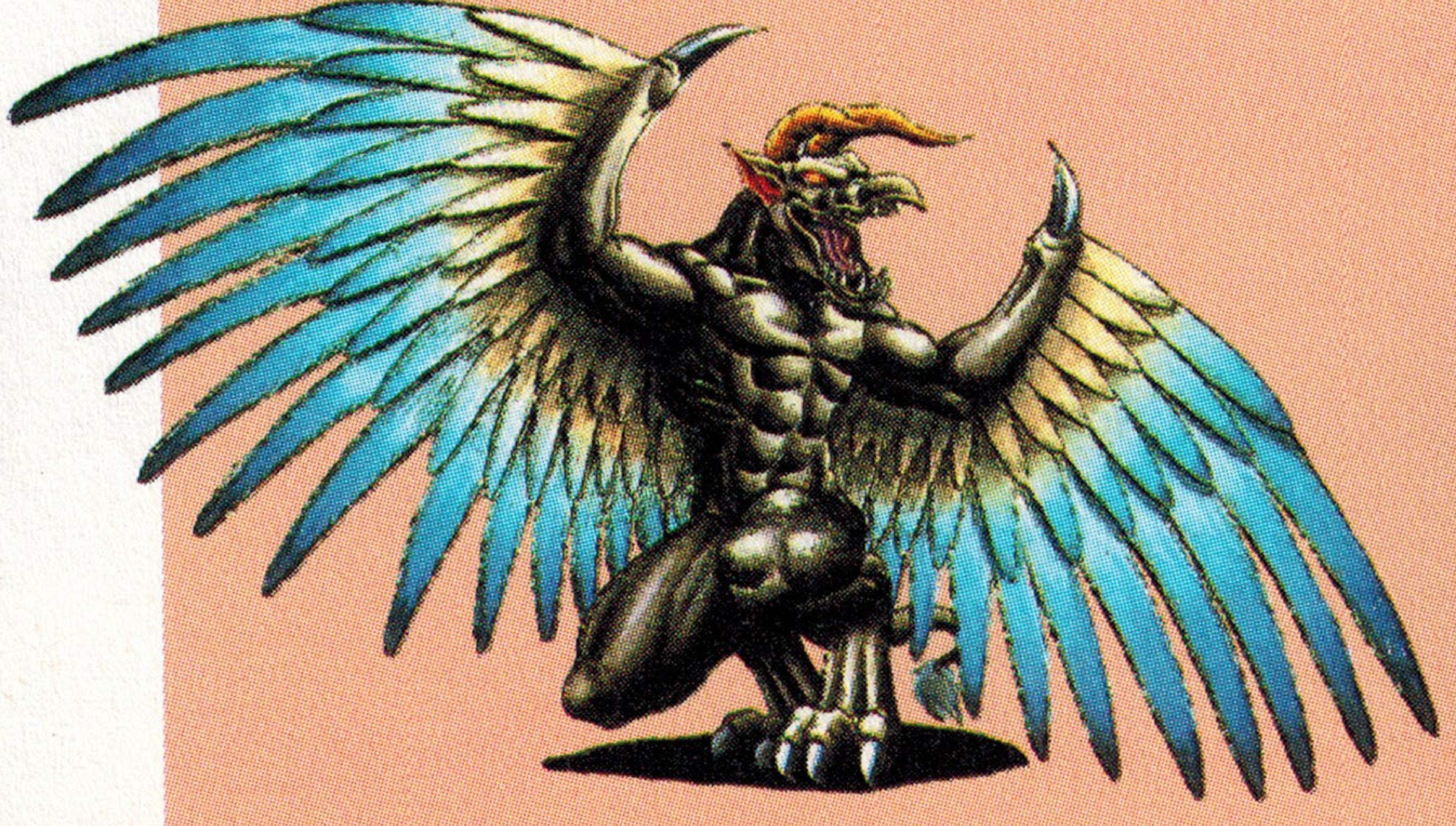
空を駆け回る巨大な虫の化物、フライヤー。体当たり攻撃の他に、鋭く大きな鎌をブーメランのように飛ばす遠隔攻撃もある。こいつは24発のバスターを当てなくては倒せない。



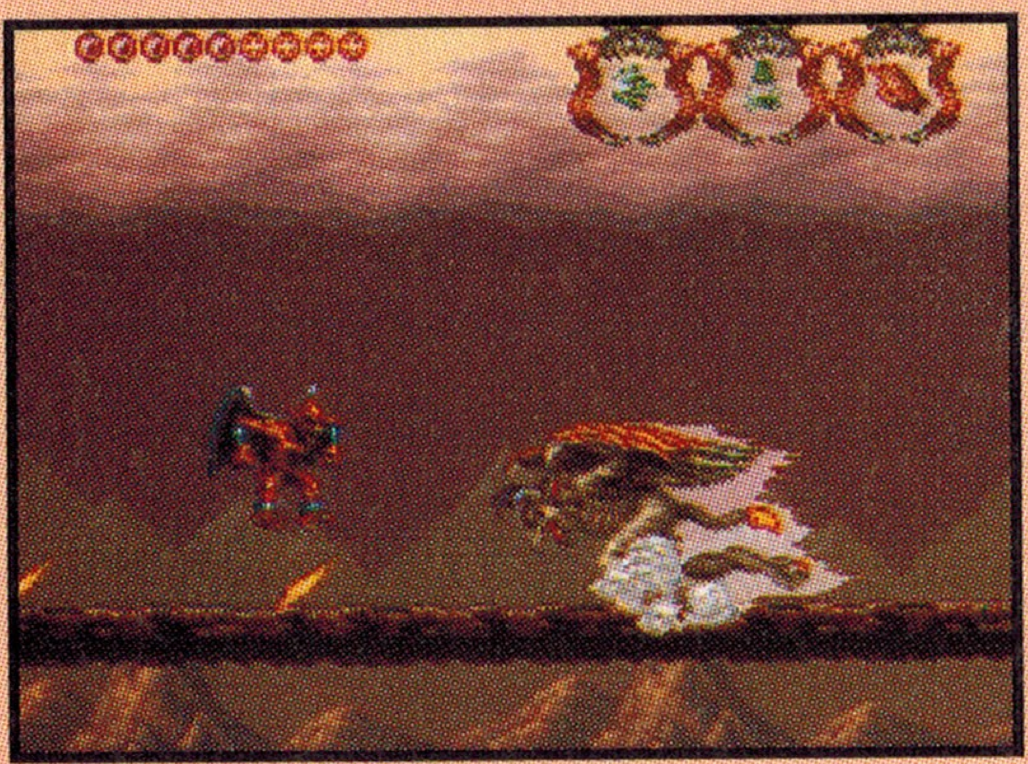
ときおり、このフライヤーは、空中で蛇のようにトグロを巻くことがある。そこをバスターなどの連射で、一気にかたをつけるのだ。



BOSS HIPPOGRIFF考察



ステージ1に続き、また現われたヒポグリフだが、攻撃のアルゴリズムはステージ1のときとまったく変わっていない。体当たり、そして3本の矢を扇状に放つというパターンだ。いくぶん動きは速くなっているように感じるが、それでもたいしたことはない。ここに出てくるピポグリフも、倒して得られるアイテムはやはりしょぼい。



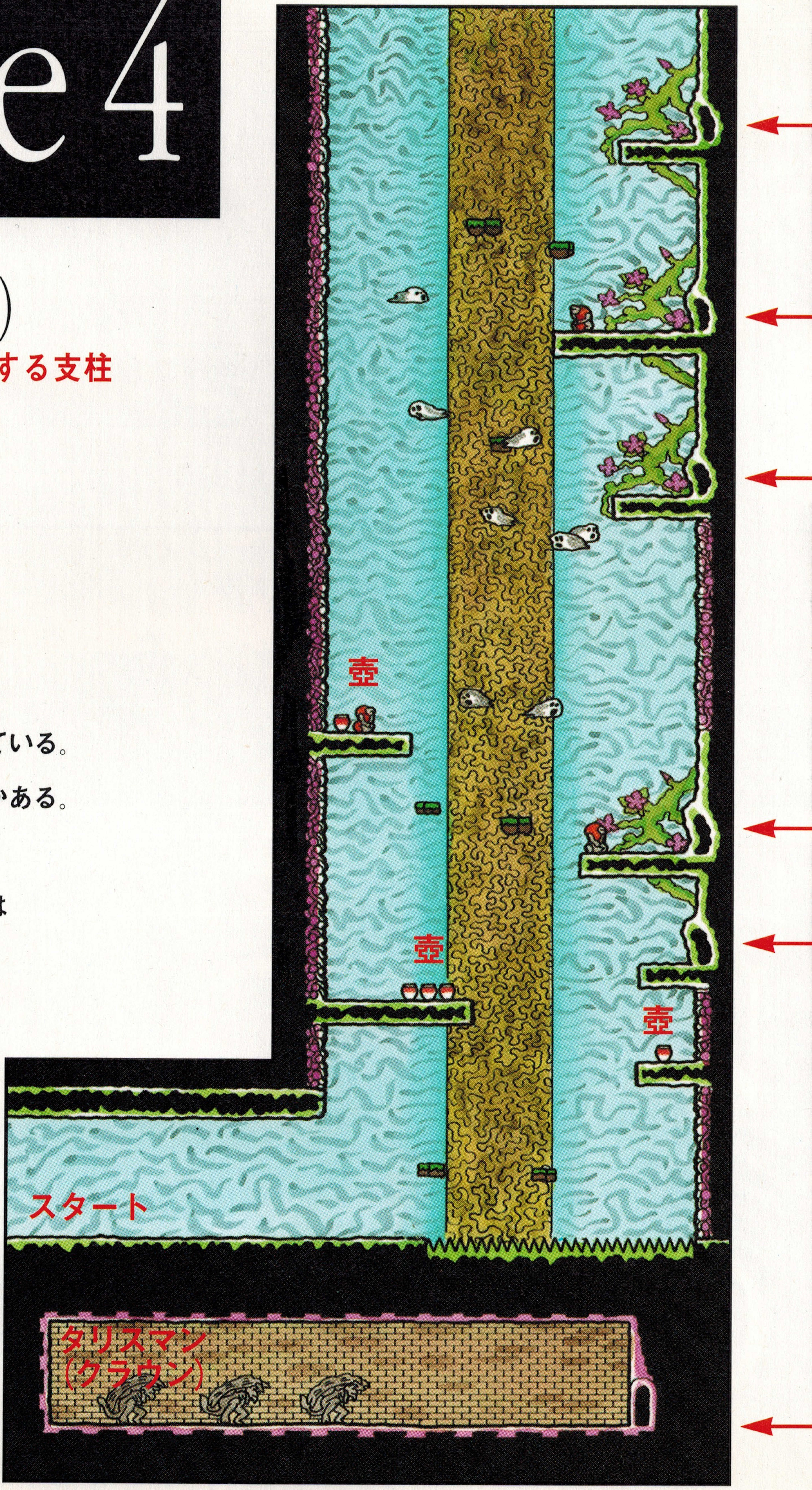
ステージ1に登場したときよりも毛艶はよさそうだ。耐久力が上がっているが、こちらも攻撃力があがっているので、苦戦はしない。

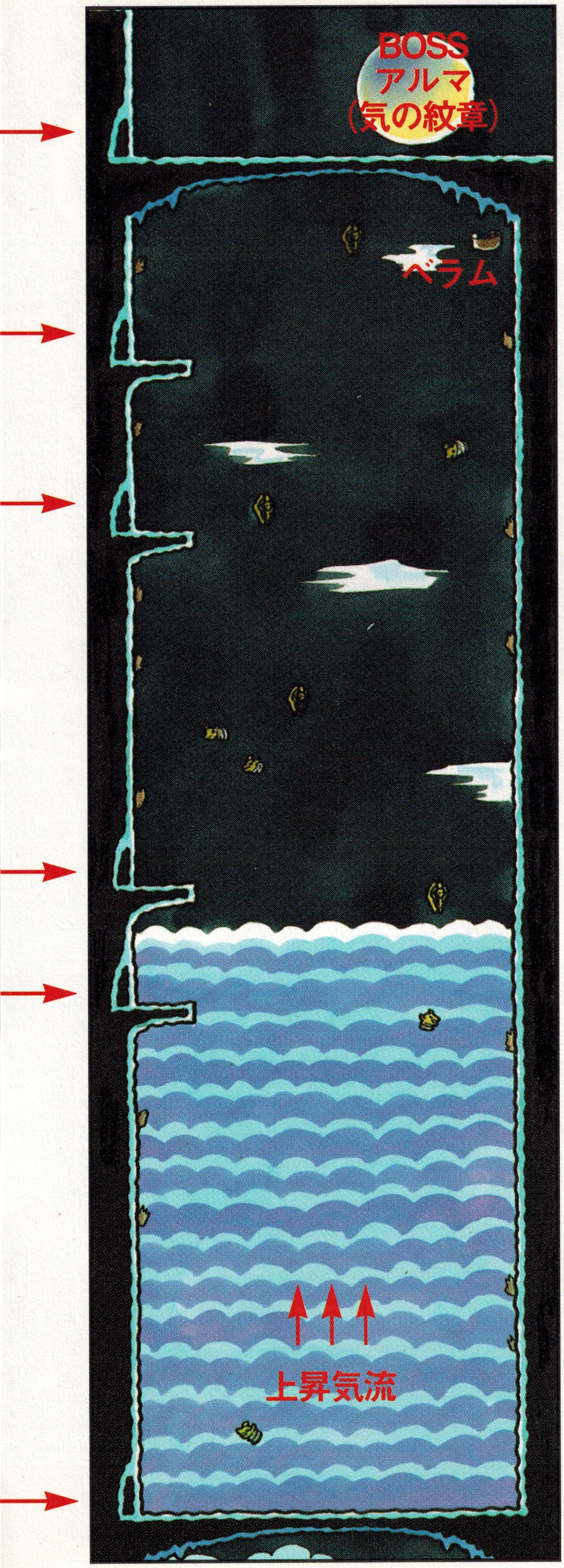
stage 4

主塔（左）

中央に巨大な回転する支柱

竜巻に飛び込むと、
そこはなんと
巨大な支柱が回転する
魔界の主塔。
別名、風の塔と呼ばれている。
支柱には足場がいくつかある。
回転しているので、
もたもたしていたんでは
先へ進まない。





stage 4

主塔(右)

上昇気流の中での空中戦

ここはやんわりとした上昇気流が
絶え間なく吹いている。
宙に浮かびBボタンを押せば、
そこから風船のように
アリーマーは上昇して行く。
壁に開けられた穴により、
左の塔とは、自由に行き来できる。
というよりも行き来しなければ、
この塔を登って行くことはできない。

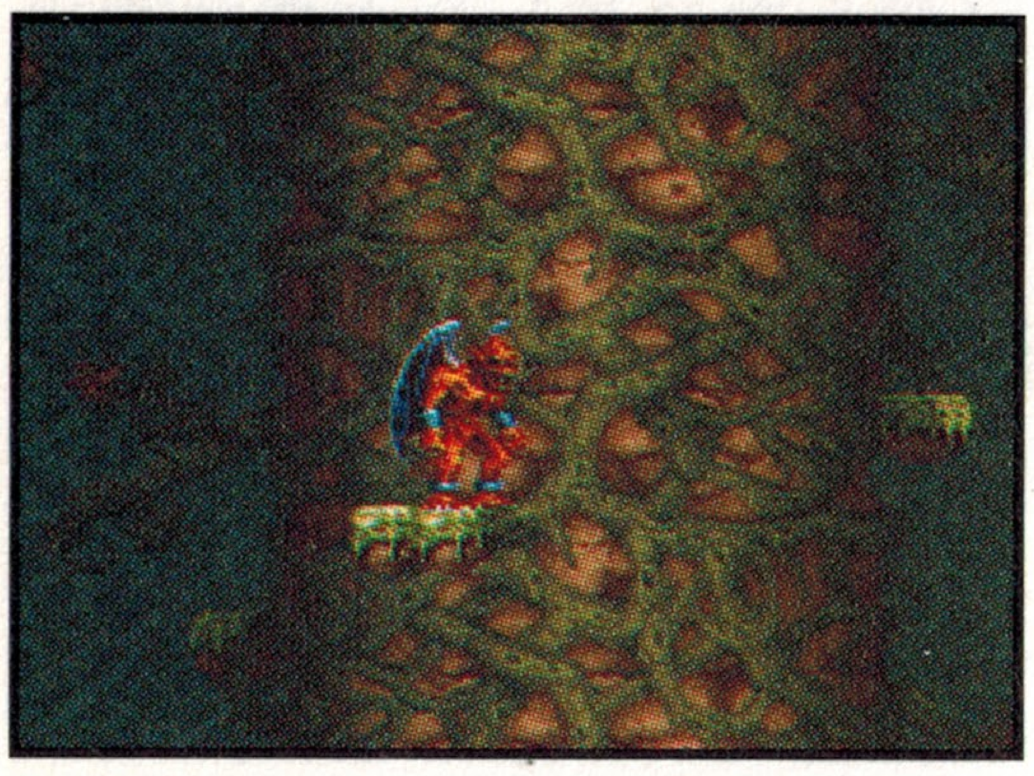
stage 4

主塔

宿命のライバルとの再会

巨大な支柱が回転する
魔界の主塔を駆け登り、
上昇気流に乗って敵を倒す。
石像を破壊して
クラウンのタリスマンを発見。
また、左上方にベラムを見つける。
これでベラムは４枚になった。
そして、
最後に塔の上に待つ者は……!?

主塔は回転している



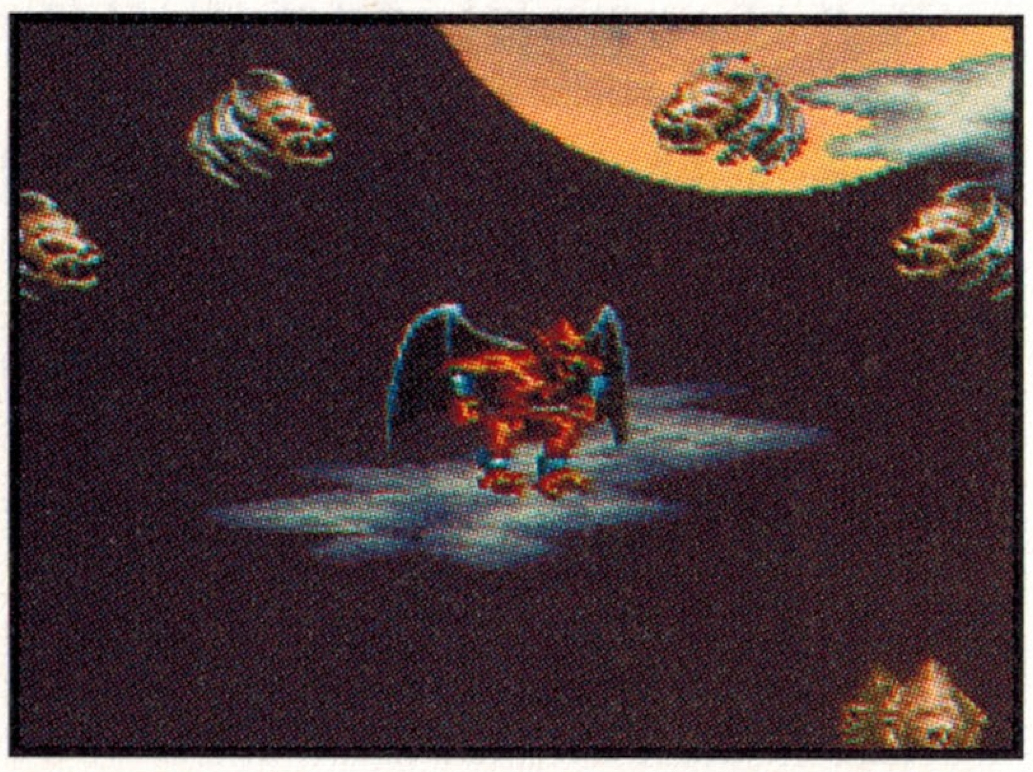
塔の周りには、足場となる踏台がいくつか用意されている。これにつかまり飛びあがりながら、徐々に上へと登って行く。

ロームが巣くっている



主塔内部にはロームが巣くっている。ファイアーでもバスターでも、2発当てればこいつは死んでくれる。囲まれる前に撃て。

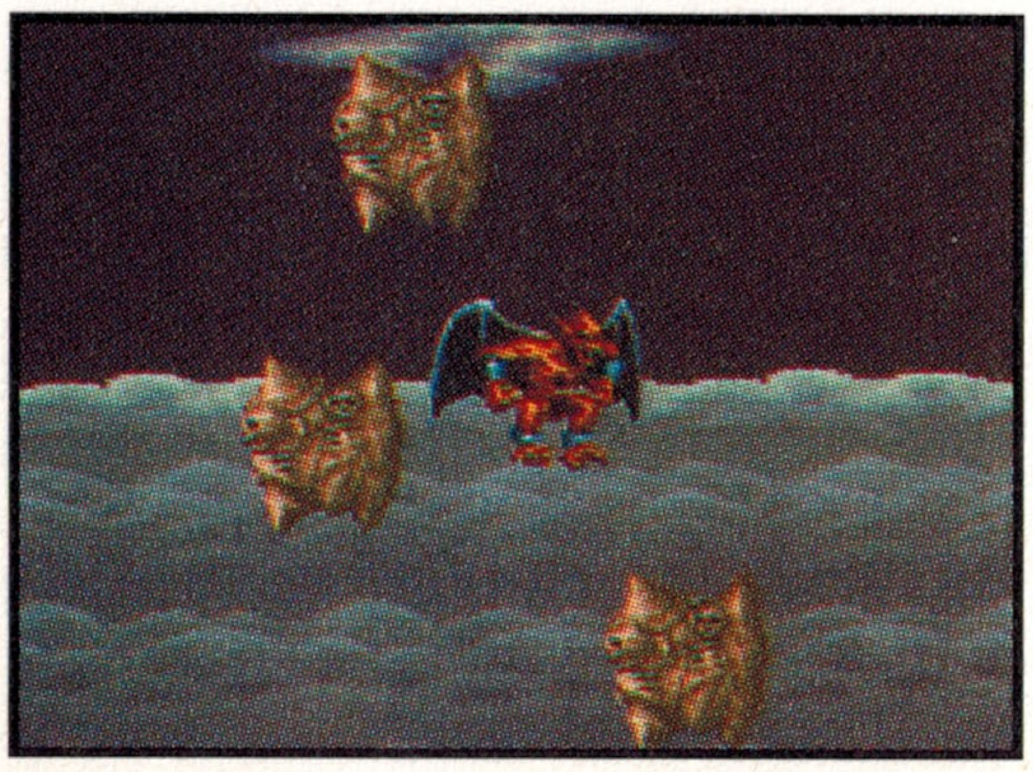
AZAUL考察



アザウルは、バスターなら弾を4発当てなければ倒れない。ハリケーンなら1発。

このアザウルは、牛のような顔に蝙蝠の羽根をつけた不気味な魔物だ。アリーマーを見ると、その場に一旦停止した後に、突っ込んでくる。空中にはたくさんのアザウルほか、レムレースもいるので、こいつらに囲まれたり複合攻撃にあわないよう。慎重に間合いをとれ。

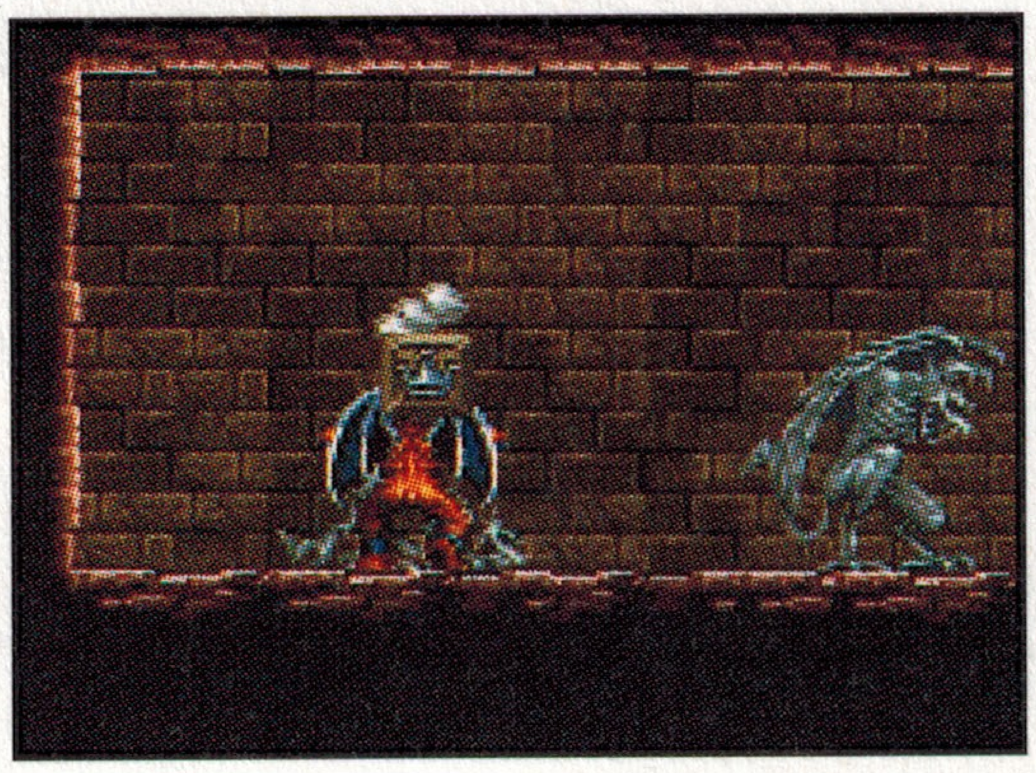
REMRAITH攻略



こいつは破壊できない。浮遊する大きな障害物だ。斜めに移動して避けろ。

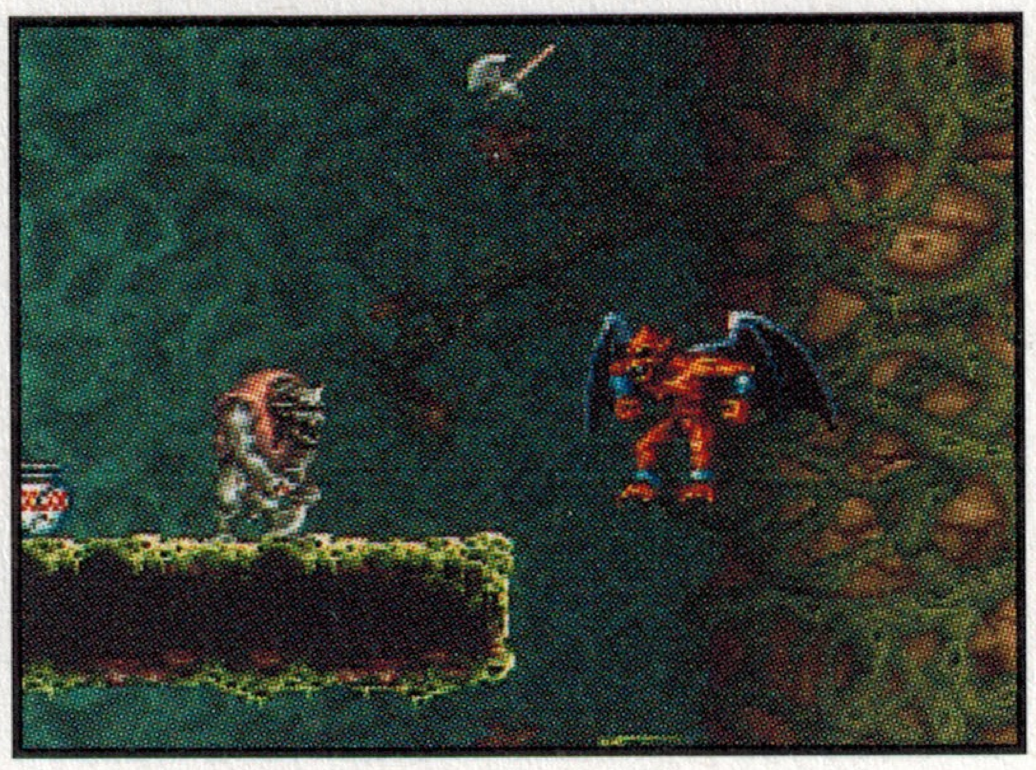
レムレースは、どんなに攻撃しても破壊することはできない石の化物だ。上下左右の４方向にしか動かないやつだが、とことんアリーマーの行く手を遮ろうとする。まあそれほど動きは速いほうではないので、あまり苦しめられる相手ではないが、複合攻撃に注意。

クラウンのタリスマン



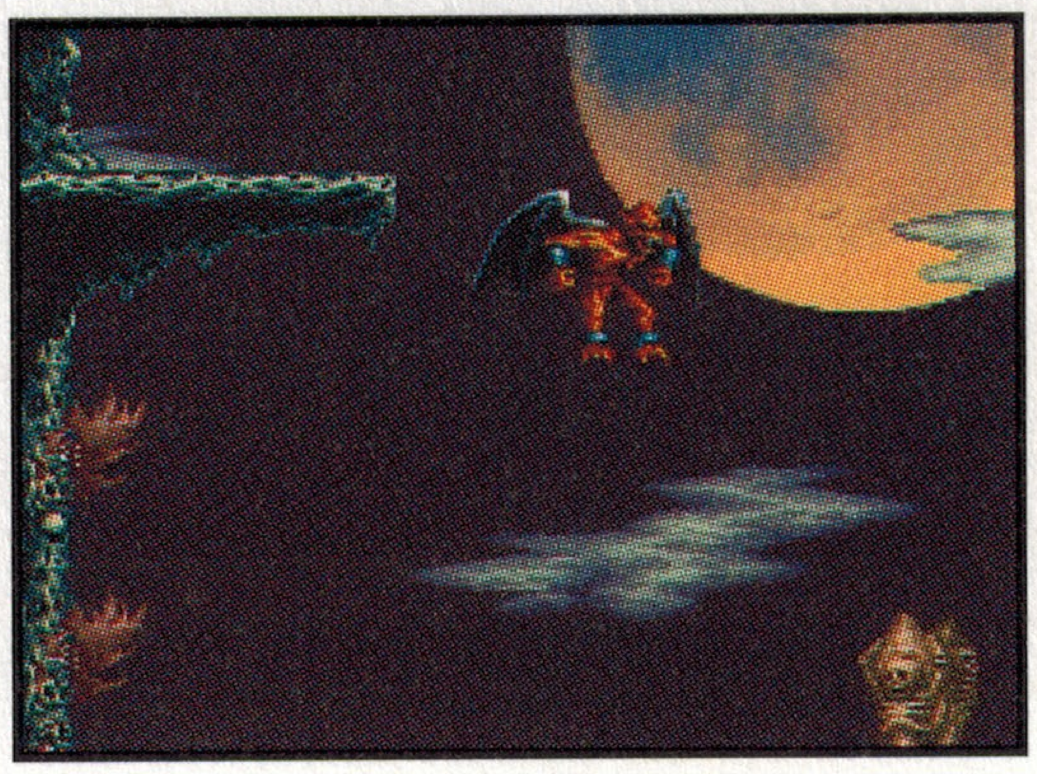
主塔には地下室がある。ここのいちばん奥の石像をレッドアリーマーの特技である頭突きで破壊すると、クラウンのタリスマンが。

グルタフが斧を投げる



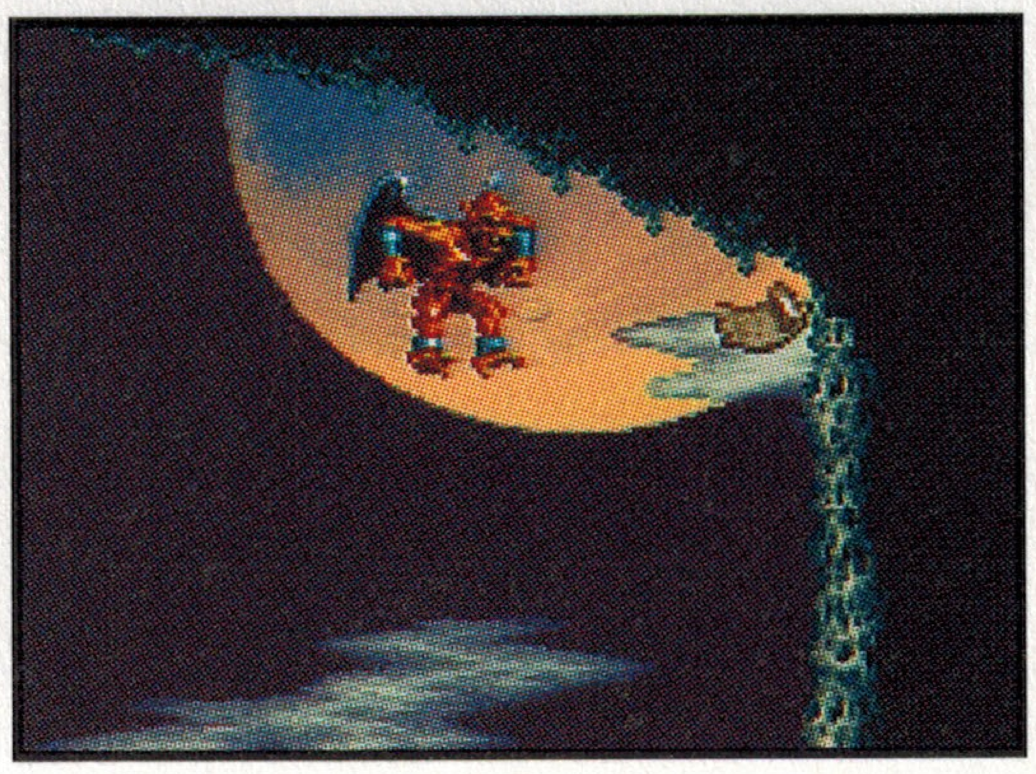
これまで何度となく登場したグルタフが、ここにも現われる。壺の中にはたいしたものは入っていないはずだが、出たもんはもらえ。

上昇気流の中での空中戦



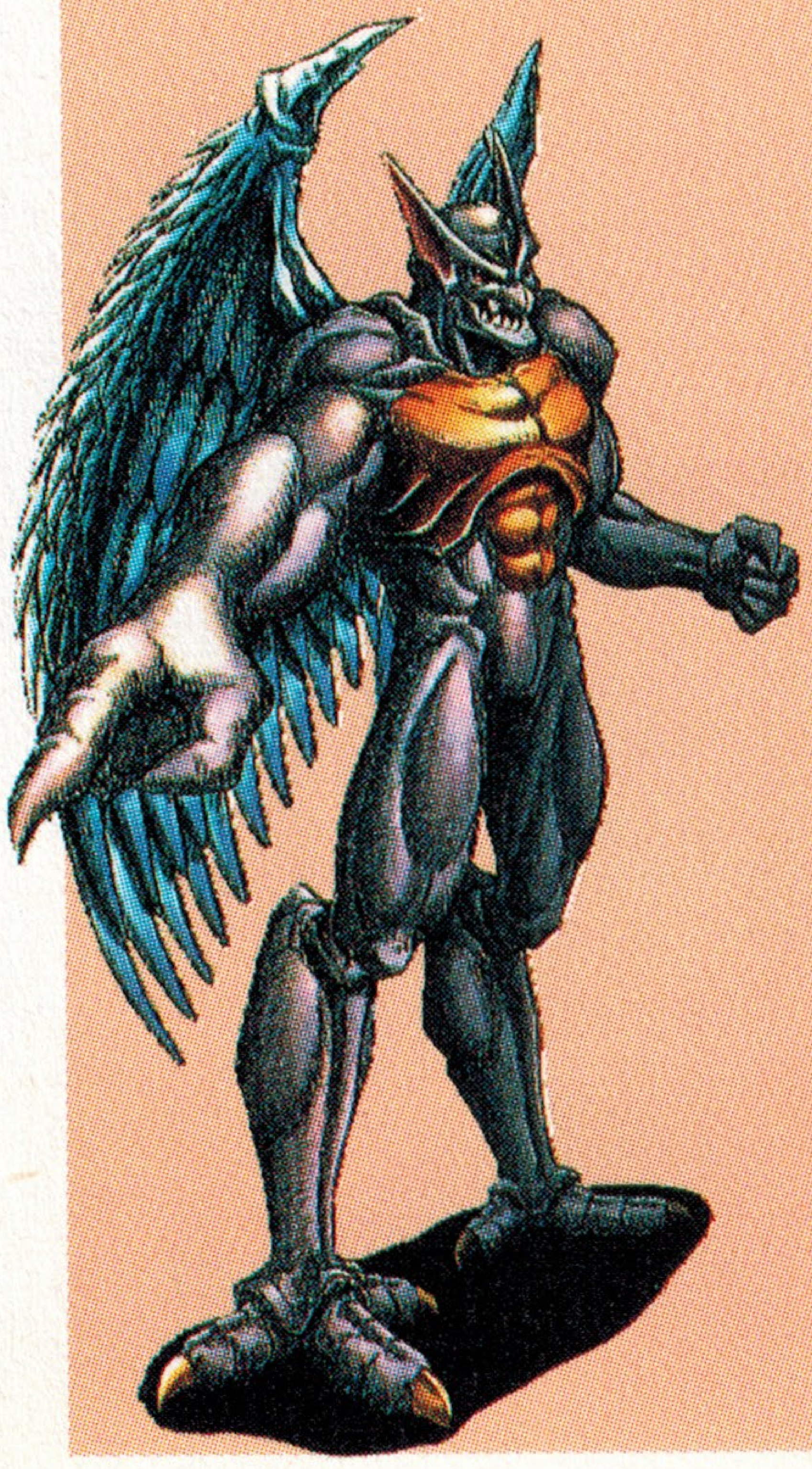
宙に浮いた状態でBボタンを押せば、そこからふわふわと上昇気流に乗れる。だが、ダメージを食らうと落ちるので、慎重に上がる。

4枚目のベラムを発見

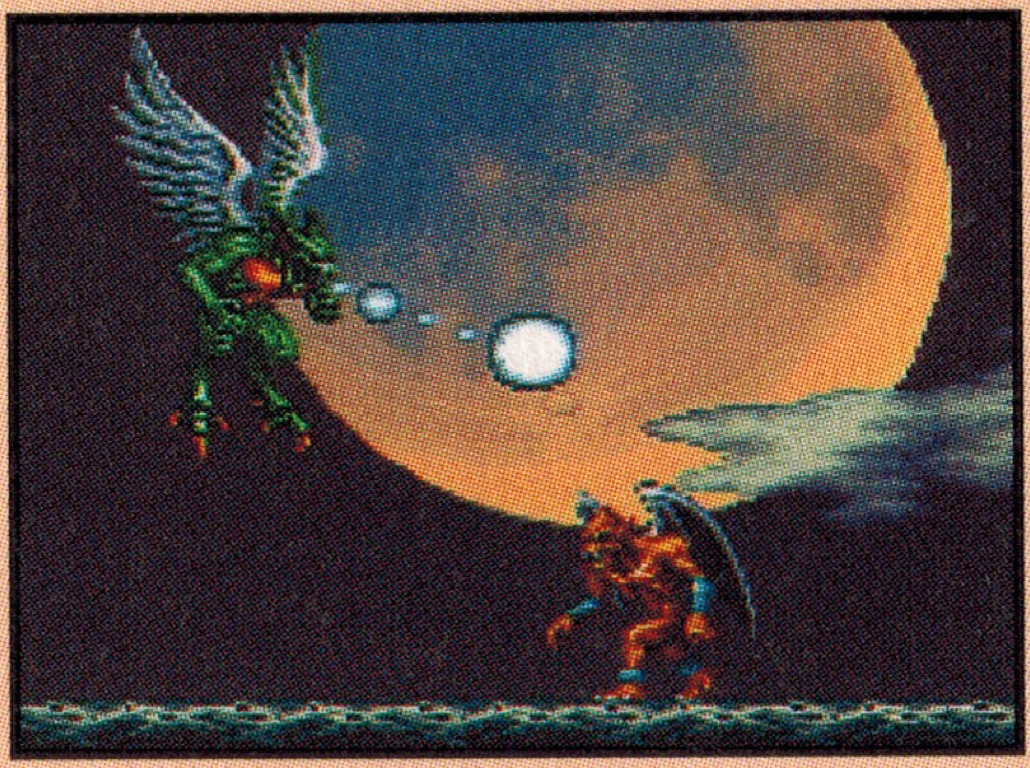


上昇気流に乗るだけ乗れば、じきに主塔右側の天井に到達する。そこから右へホバリングすると、なんとそこにはベラムがある。

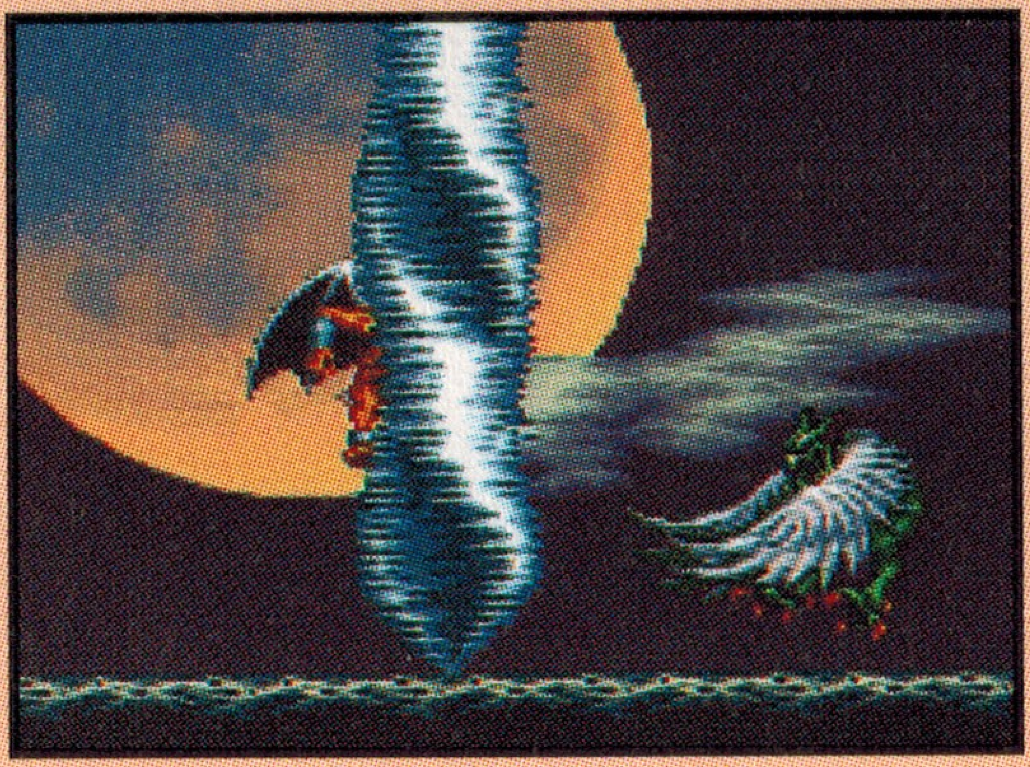
BOSS
ALMA考察



3回目の登場となる魔界の白き王の将軍、アルマ。これまでとは違って、ワールウインドという竜巻を発生させる。これに呑まれると、アリーマーは自由を失ってしまう。こうなると、ある程度はダメージを受ける。



はじめのうちは、アルマお得意の弾吐きで攻撃してくる。なんなく避けて即座に反撃にうつれ。当てられるときに当てておく。



これが新技、ワールウインド。竜巻に呑まれると自由を失う。回復系のポーションを買い貯めして臨めば必ずや倒せるであろう。

stage 5

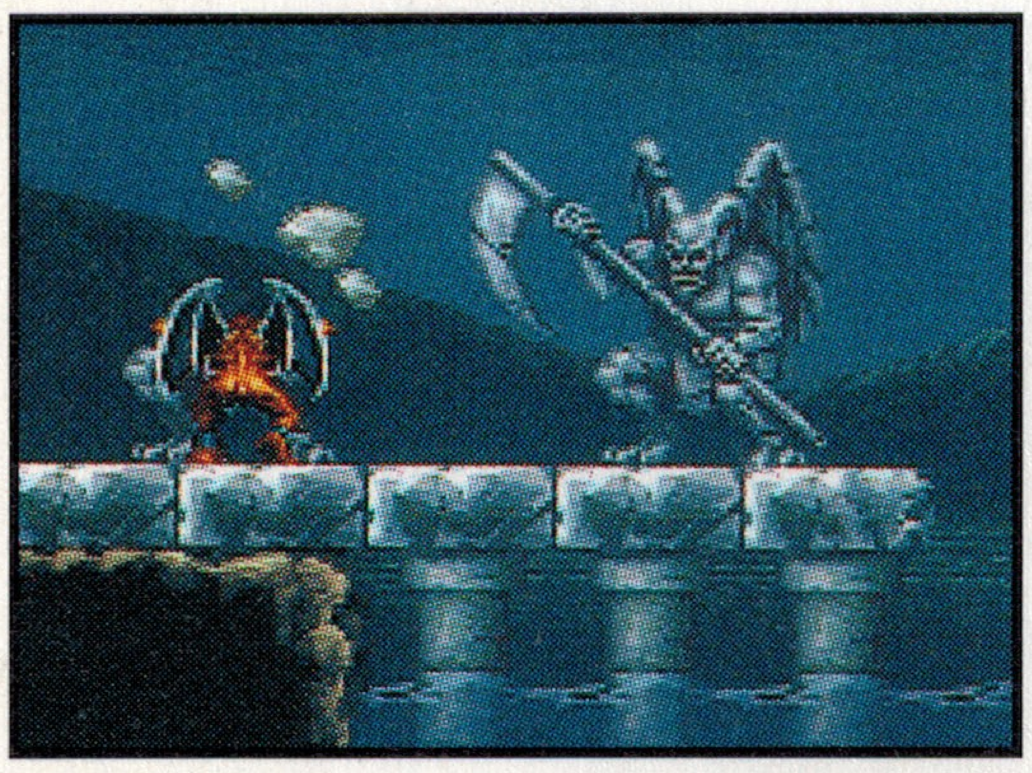
神殿(前半)

エリア終端の分かれ道

このステージ5は水のステージ
といっても過言ではないほど
水が豊富なステージだ。
ゆえに本来ならば、
水の紋章の力を得た
タイダルアリーマーで臨みたいが、
まだ水の紋章は持っていない。
なぜならば、このステージで
ついに水の紋章が手に入るからだ。



石像には頭突き



このステージにも石像がさっそくあった。レッドアリーマーの特技、頭突きを食らわす。なにかアイテムが出ればみっけもん。

水中では息が続かない

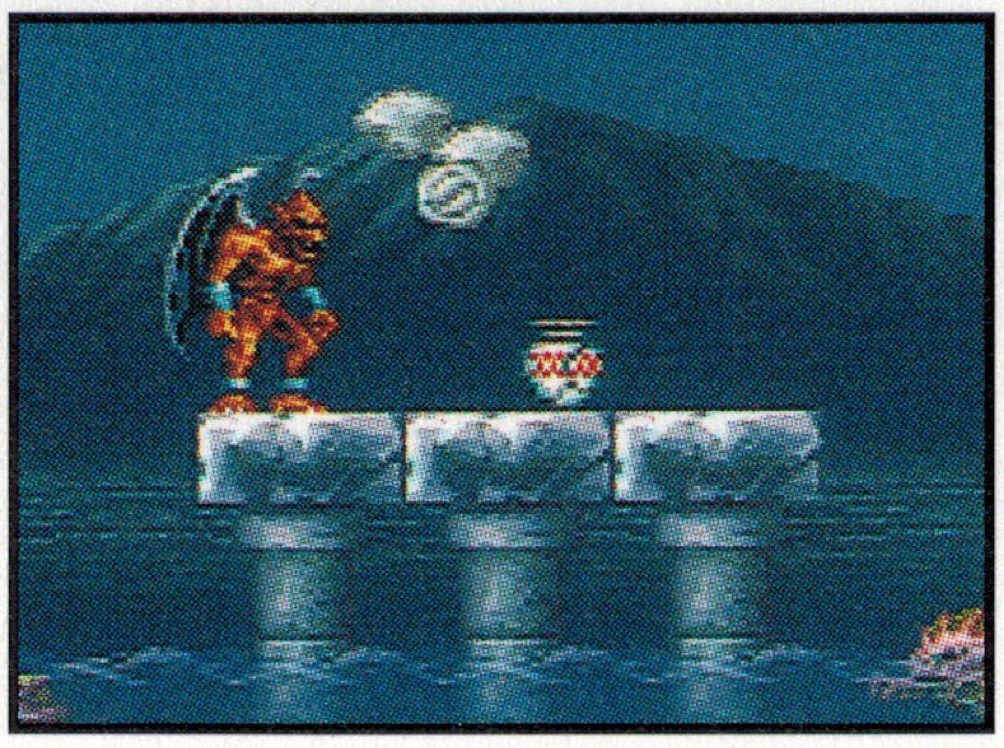


タイダルアリーマーになるには、このステージ5のボス、クロウラーを倒し、水の紋章を手に入れなくてはならない。苦労するぜ。

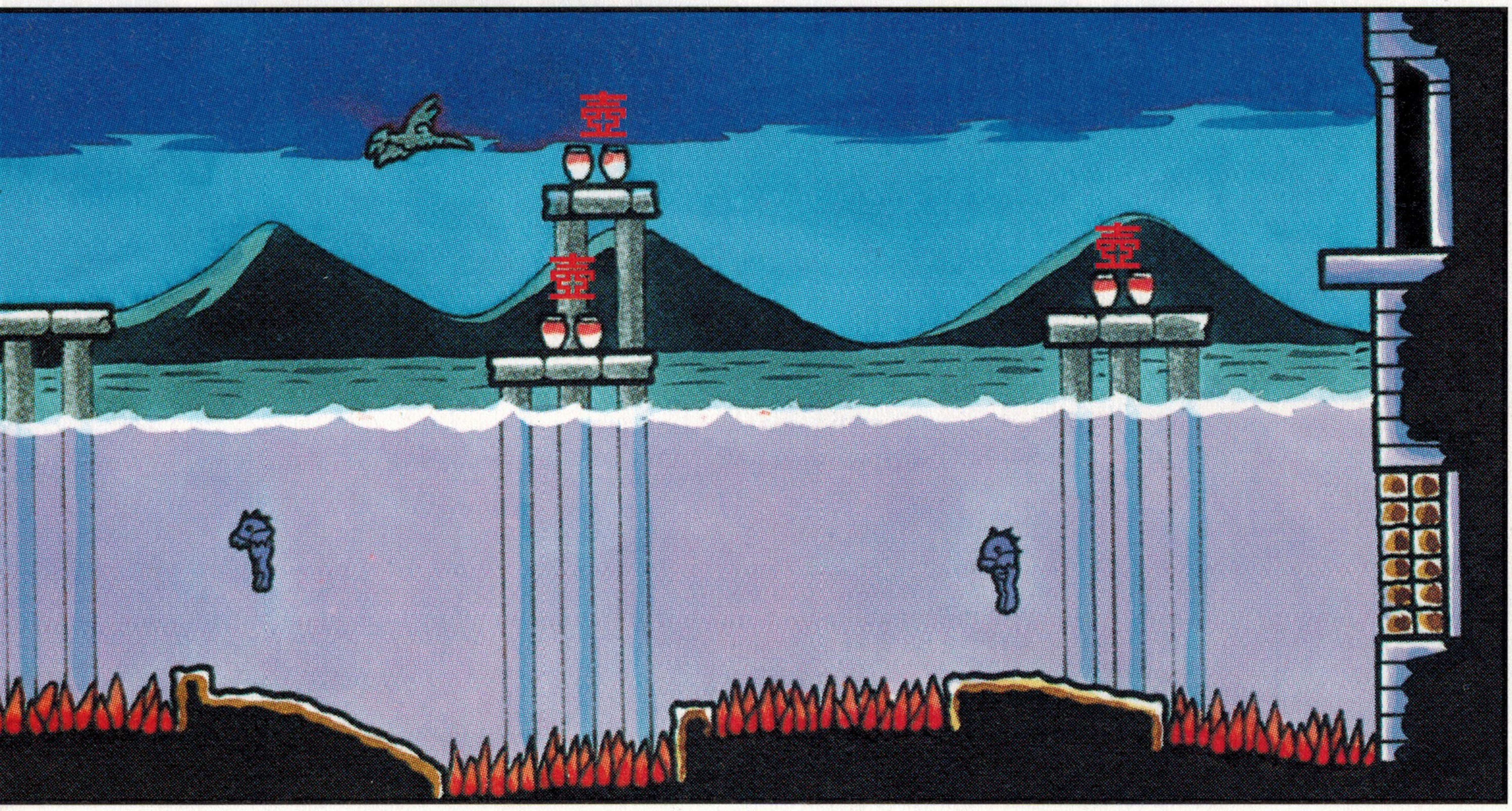
one-point advice

地獄の沙汰もZAMしだい

今までプレイしてきてわかってるとは思うが、このゲームはテクニックはもちろん、アリーマーの耐久力、特にライフの総量がその強敵を攻略できるできないを分ける重要なファクターとなっている。とにもかくにもボスとの闘いに臨む前に、ポーション、スペルとも充実した内容にするべく、金はすべて取れ。



壺という壺、石像という石像はすべて破壊し、中に潜むアイテムはすべて取れ。金を稼ぎながら進むのだ。



▶ P.62 神殿（後半）へ

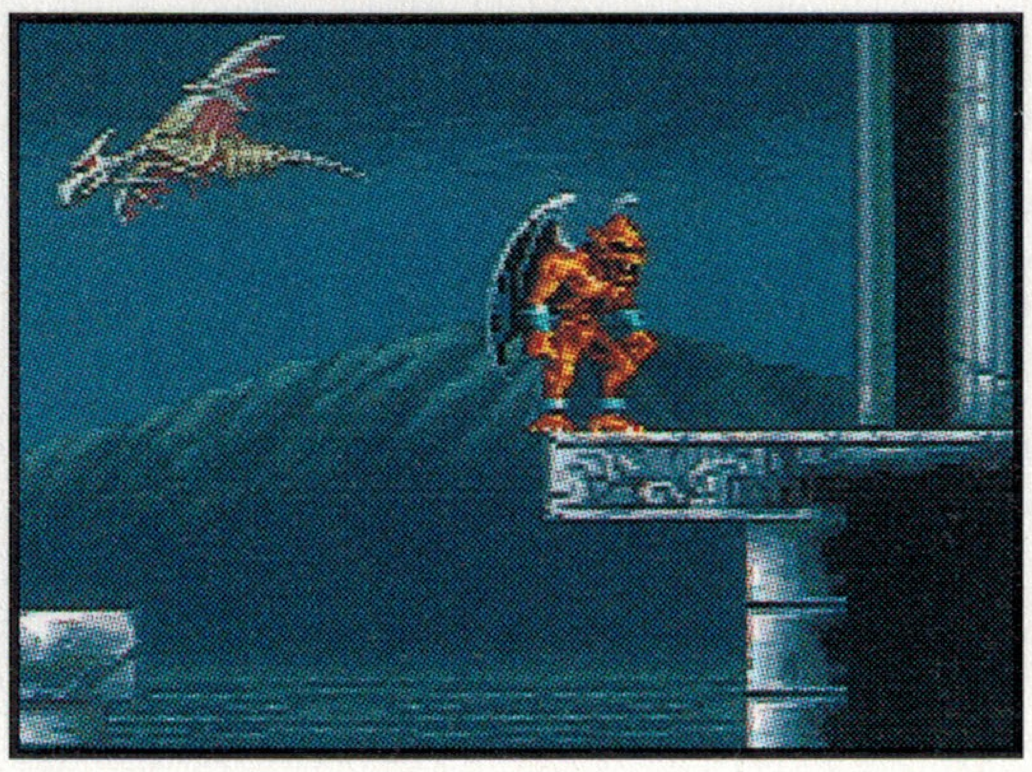
▶ P.64 水中神殿へ

糞をたれるドラグカイト



この糞ったれがっ！ドラグカイトの野郎、糞を垂らして攻撃してくる。アエリアルアリーマーとなり、一網打尽にしてくれるわ。

終端の分かれ道、上だ！



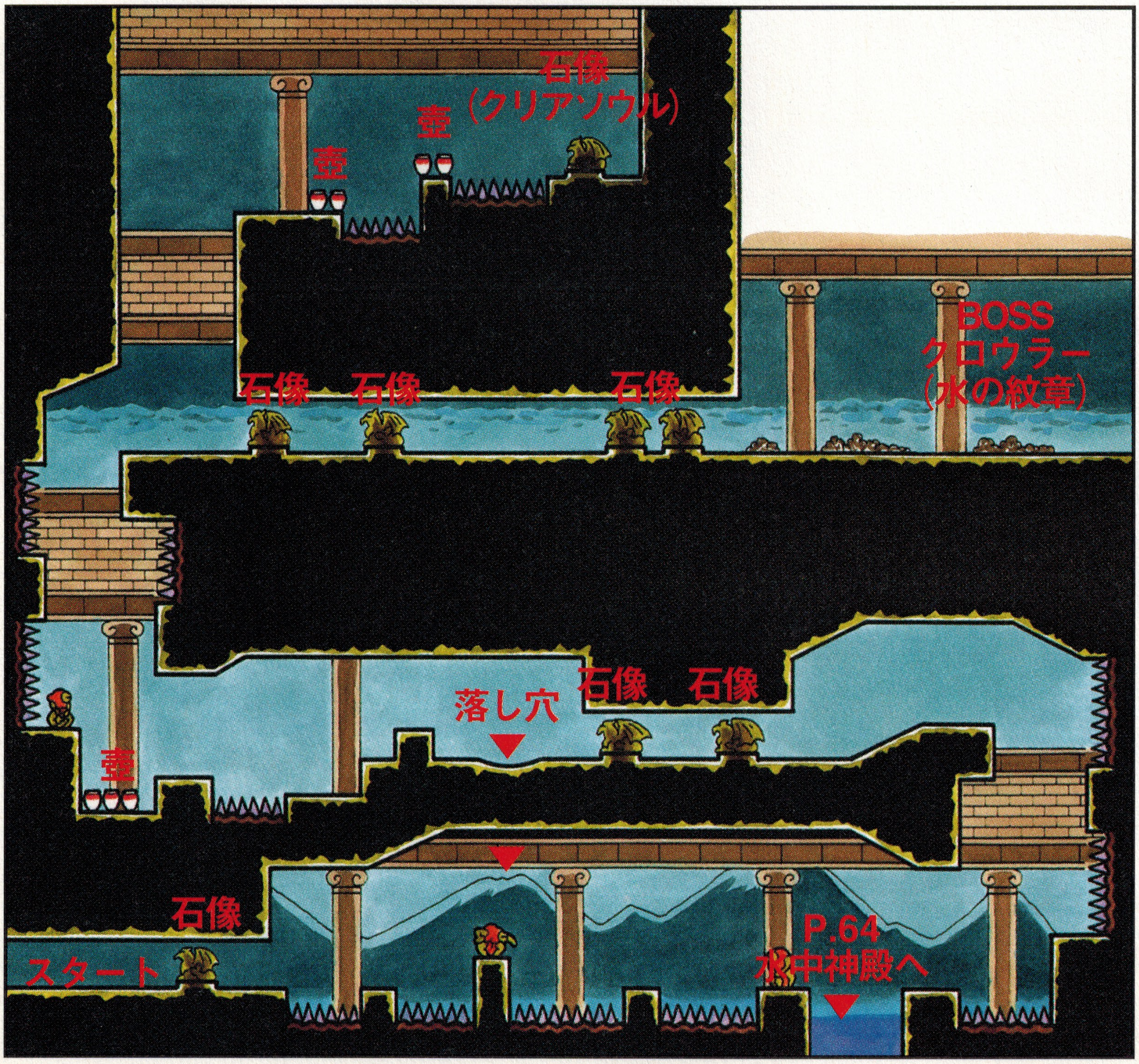
とりあえずここは上へ進み、ボス、クロウラーを叩きに行く。水の紋章を奴は持っている。このステージでは、絶対に必要な紋章だ。

stage 5

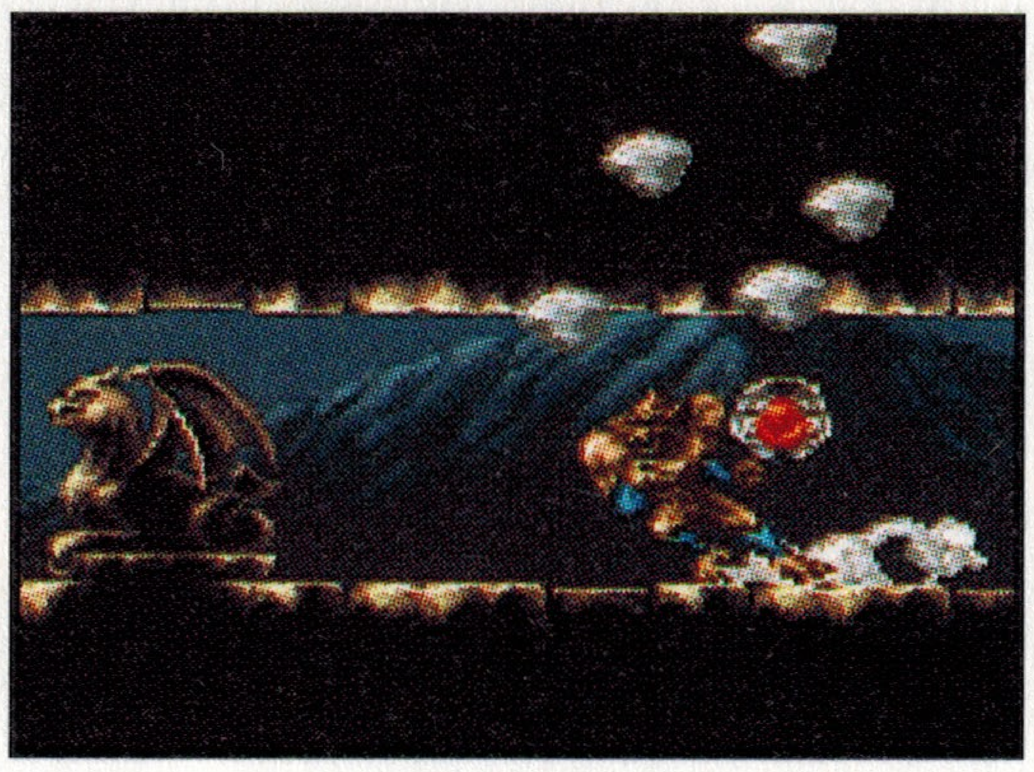
神殿(後半)

巨大な汚物が降ってきた

神殿の入り口を通ると、
そこは茨の壁が
張り巡らされた
からくりの館だった。
落とし穴に気をつけろ。
このエリアにふたつある
クリアソウルを見逃すな。
茨の壁を登り、石像を壊すと
巨大な汚物が降ってきた!?

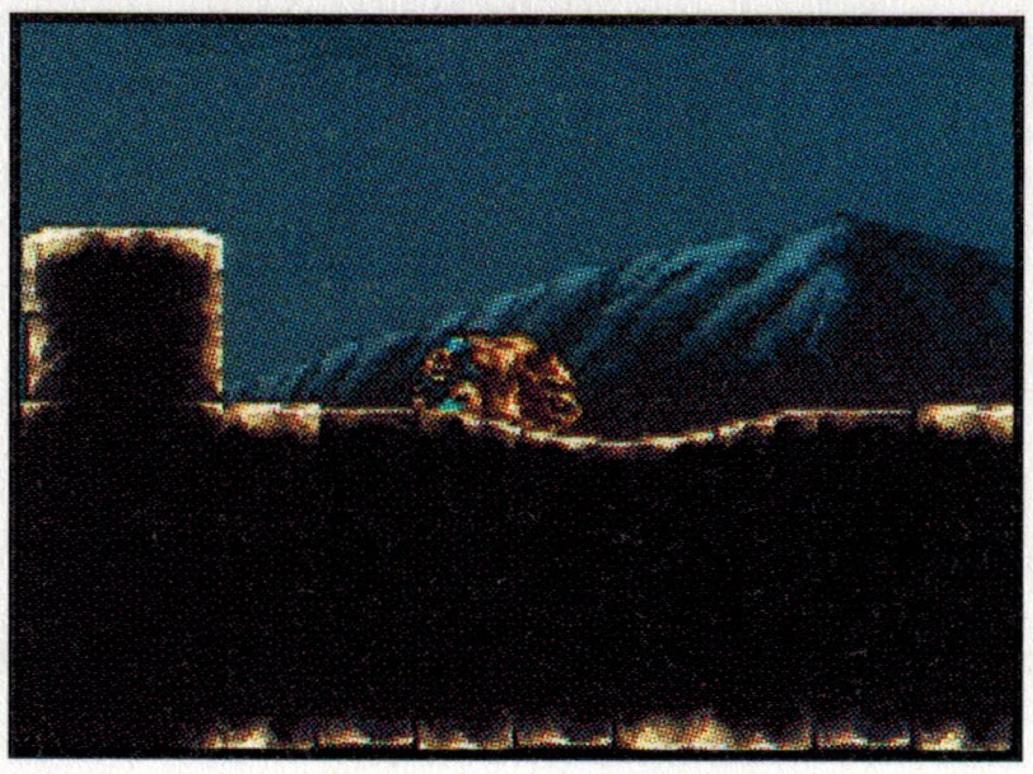


突進で石像を破壊する



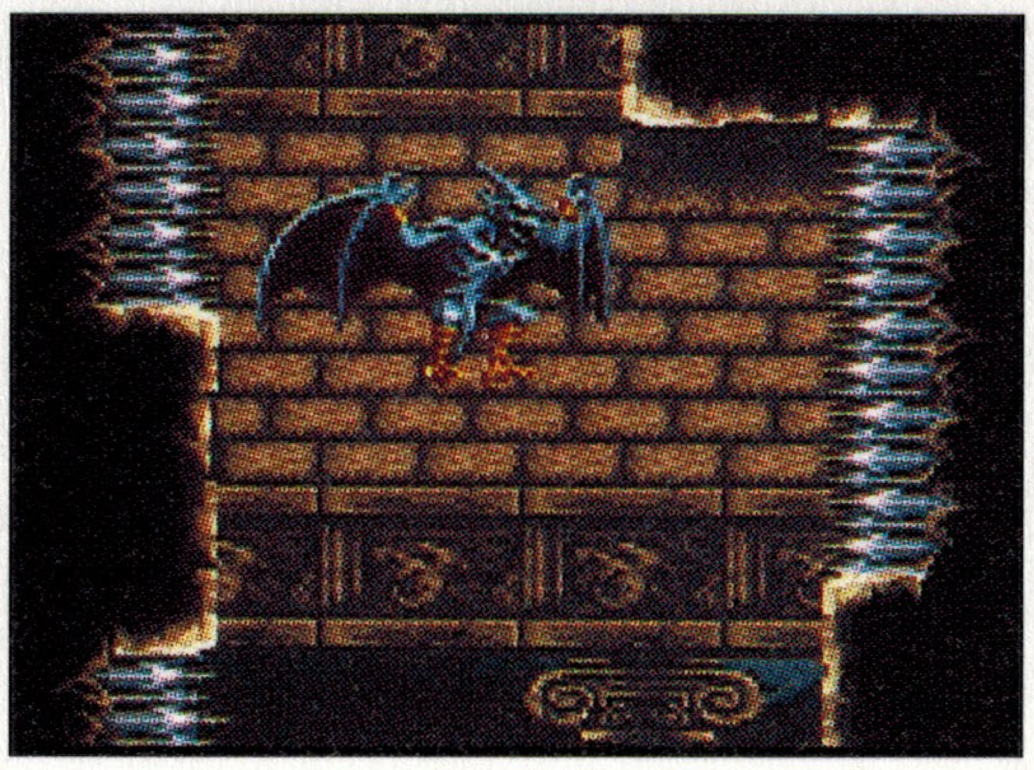
ここはグランドアリーマーの特技、突進で石像を破壊。Aボタンに特技を設定するのはなかなか使い心地がいい。クリアソウルだ。

落し穴に気をつけろ



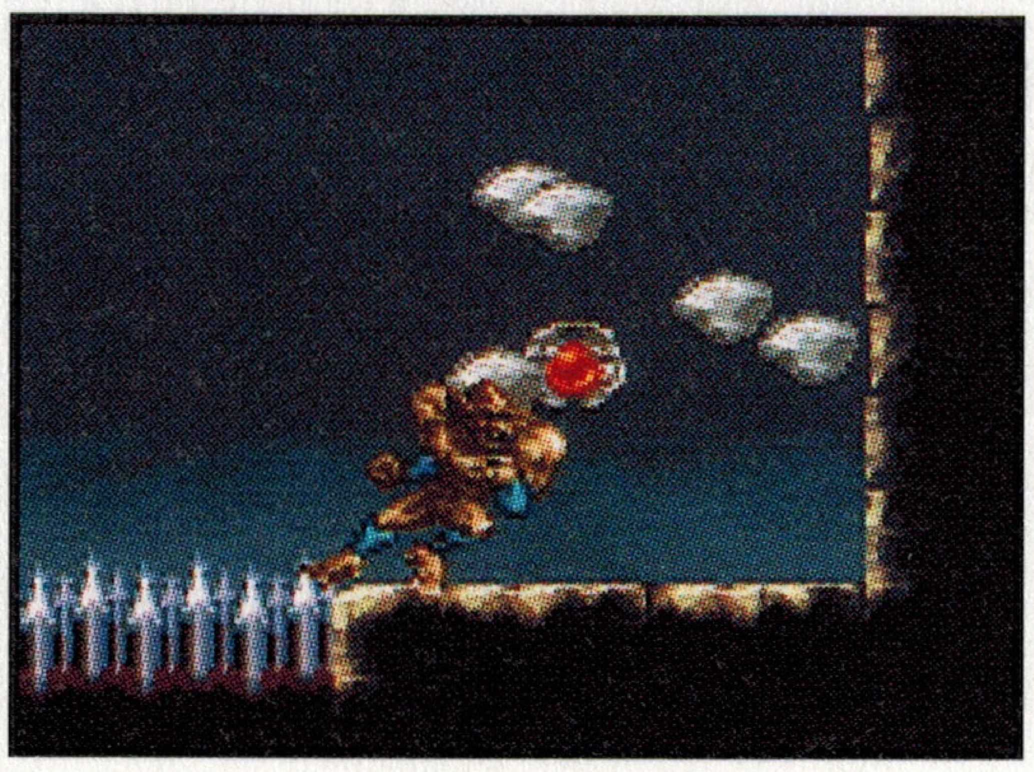
この床のくぼみにピン!ときたあなたはさすがだ。ここは落とし穴。落ちると、グルタフの斧による雨あられのような攻撃を受ける。

茨の壁を駆け昇れ



壁をヘルクライムで登って行くのもいいが、ここは気の紋章。アエリアルアリーマーに変身して、特技の上昇で一気に駆け上がれ。

汚物が落ちたその後に

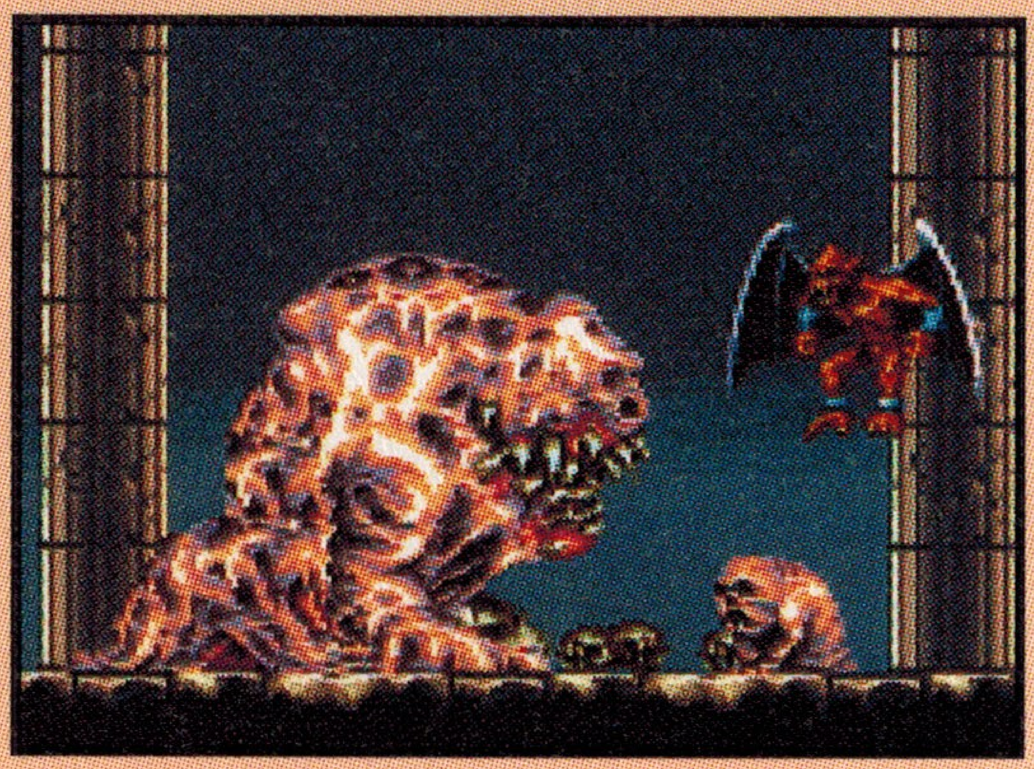


石像を壊した瞬間。天井が崩れ、そこからクロウラーが出現。慌ててはいけない。クロウラーが出てきた場所にクリアソウルがある。

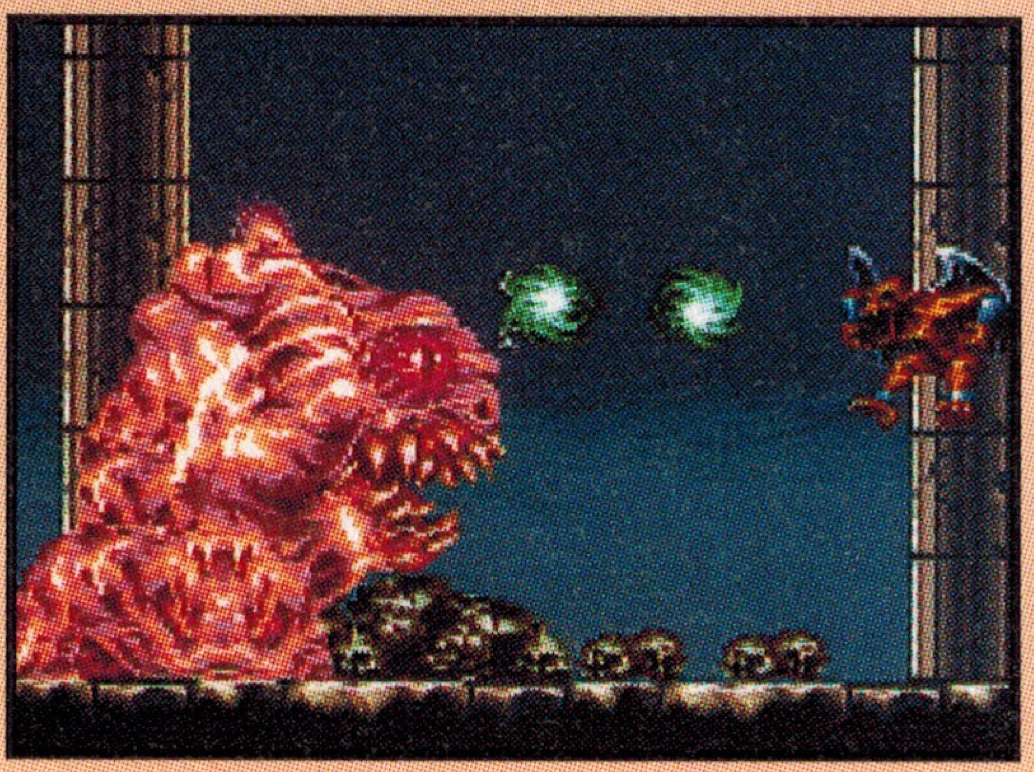
BOSS CRAWLER考察

腐った汚物の化物。上から下から子分を送り出す。天井から岩を降らせ、自分の身体をちぎって投げる。唯一の弱点は目だ。





上から下から子分を送りこんでくる。ホバリングでひたすら目を狙い攻撃。多少攻撃を受けても、ひるまず連射。少しでも当てろ。



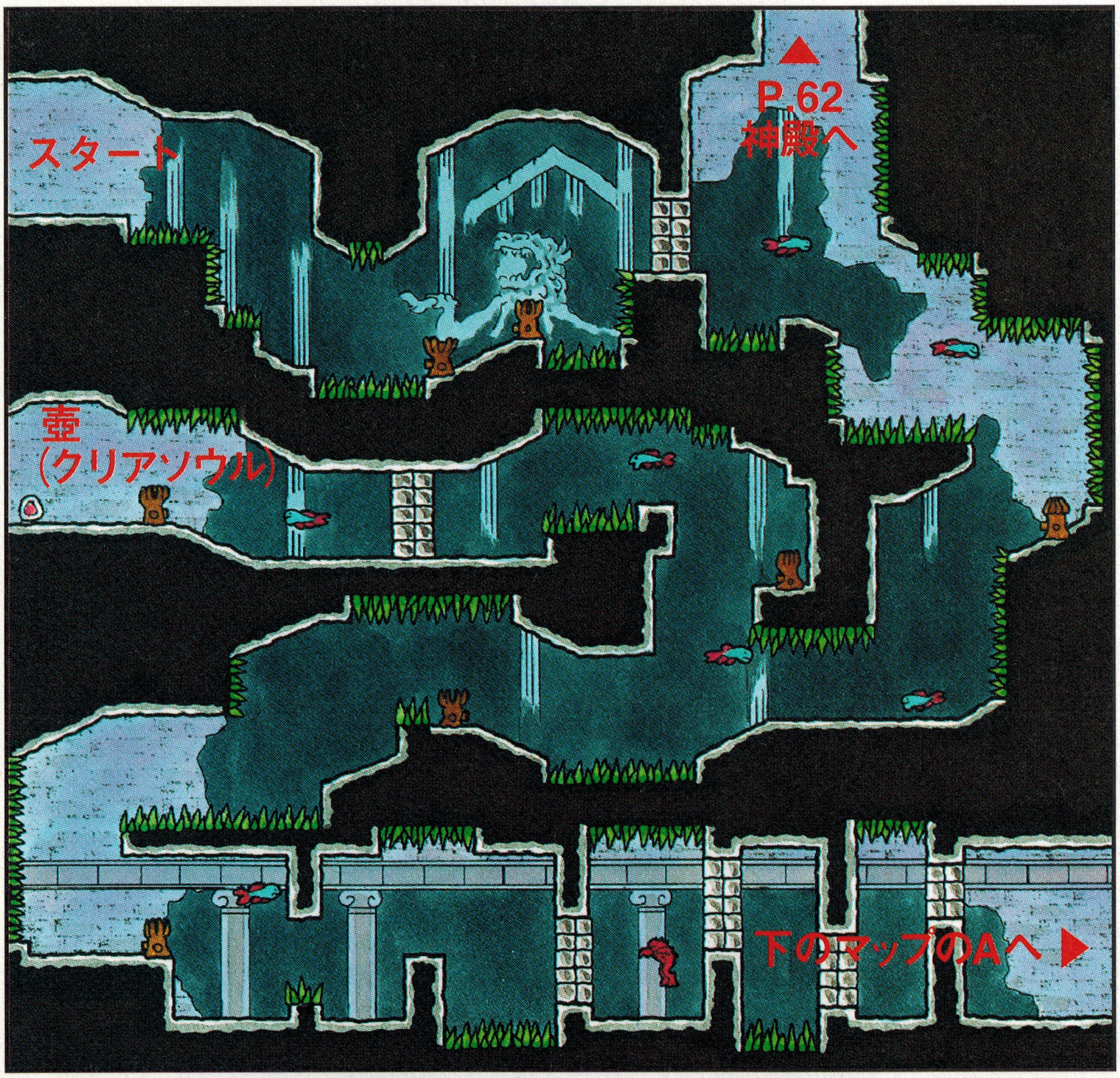
十分にマンドレイクが補充されていれば、耐久力でこちらが勝るはずだ。とにかく目だけを狙って、連射あるのみ。水の紋章を出す。

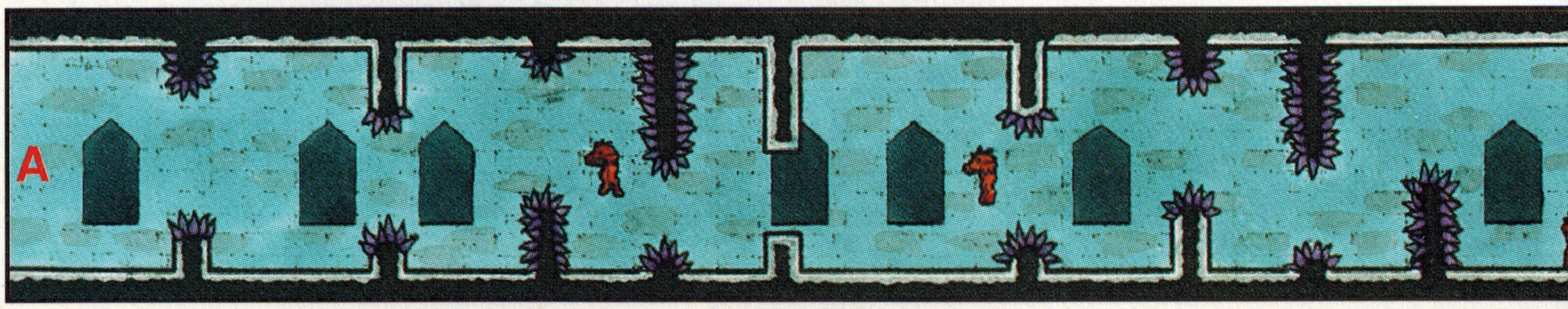
stage 5

水中神殿

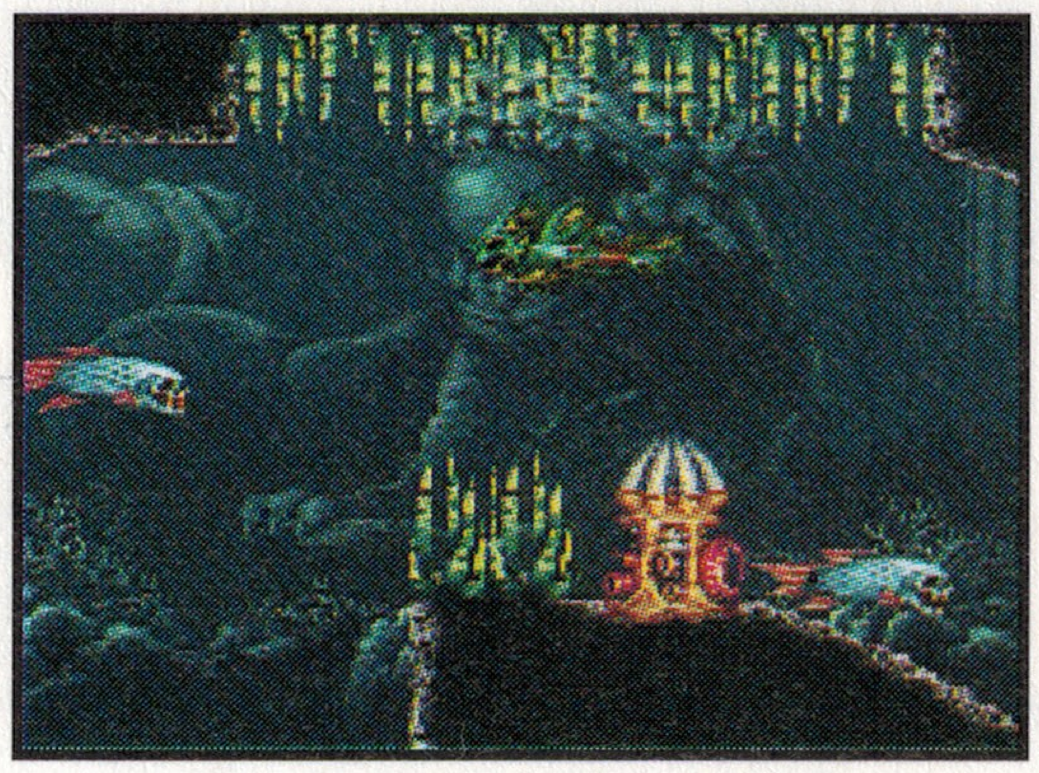
水中を自在に泳げるか

腐った化物クロウラーを倒し、
ついに水の紋章を手に入れた。
これで、水中を自在に泳ぐことの可能な
タイダルアリーマーに変身できる。
なにせここ水中神殿には、
空気の溜まった空洞なんてものはない。
すべて水。水中なのだ。
長い水中トンネルを抜けると
そこには貝の化物がいた!?



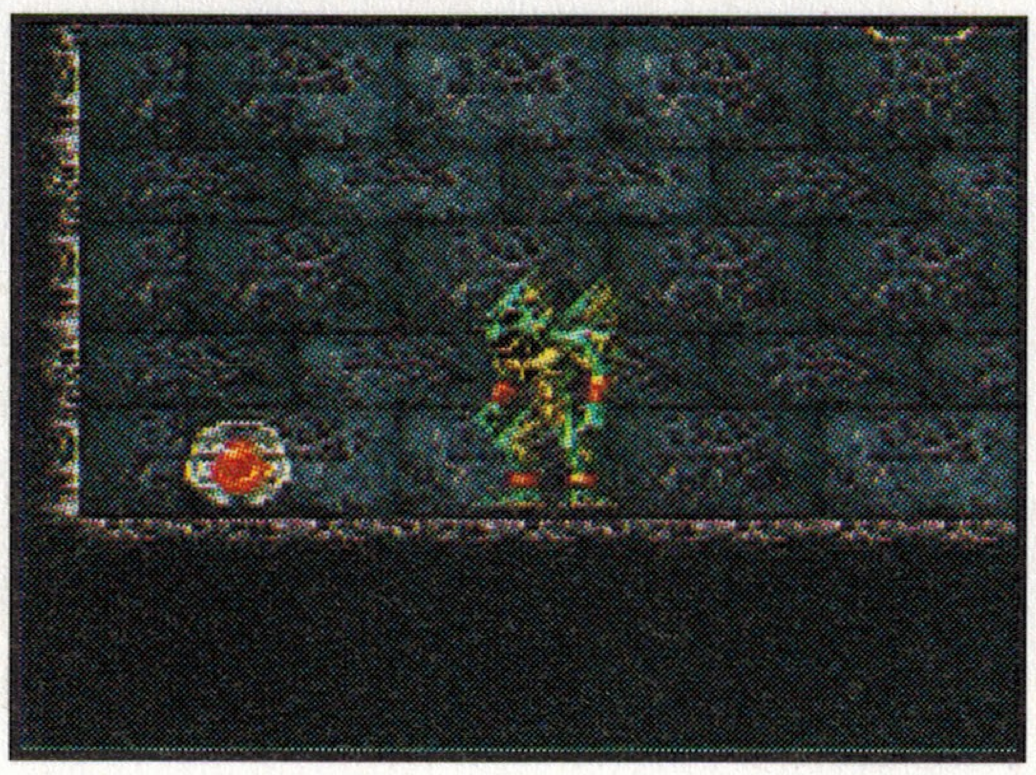


水中でも息が続き泳げる



水の紋章でタイダルアリーマーに変身。これで水中を泳ぐことができる。Bボタンを押すと若干、上方向に移動するので、注意する。

ここにもクリアソウル

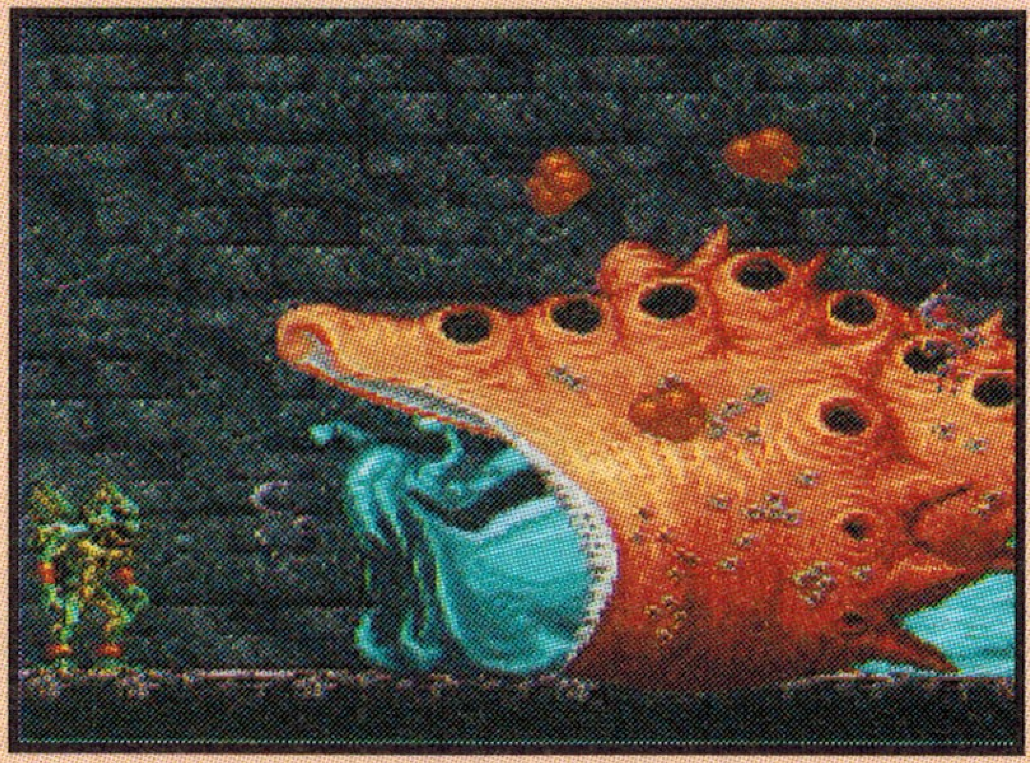


タイダルアリーマーの魔力は強力な水圧の弾、ストリーム。ストリームで構造物も壊せる。なんとこんなところにもクリアソウルが。

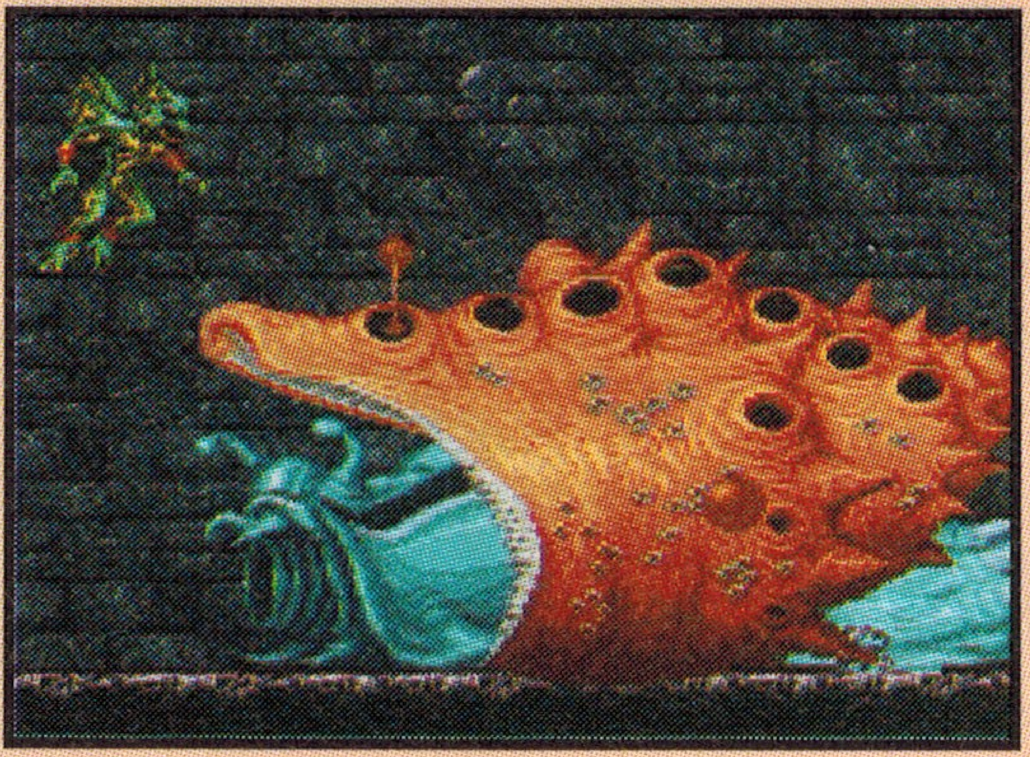
BOSS
HOLOTHURION考察



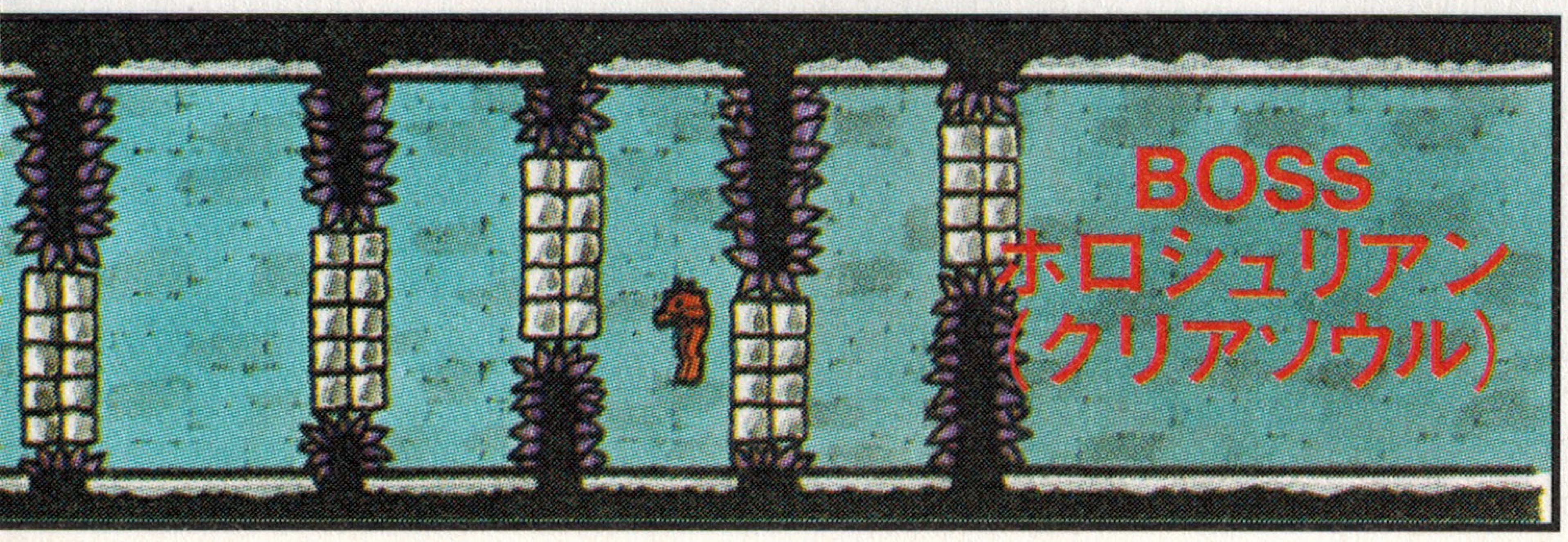
ホロシュリアンは背中から毒素の詰まった球を出して攻撃してくる。さらに水中の水を吐いたり、吸い込んだりしてアリーマーの動きを封じてくる。



ここは水中。もうタイダルアリーマーしかない。ホロシュリアンは背中から球を出し、水を操りアリーマーの動きを封じようとする。



だが、その呼吸の合間にあくわずかの隙にストリームを連射。うまくすればほとんどノーダメージで倒せる。水の紋章さまさまだ。



stage 6

氷河(前半)

滑って転んでさあたいへん

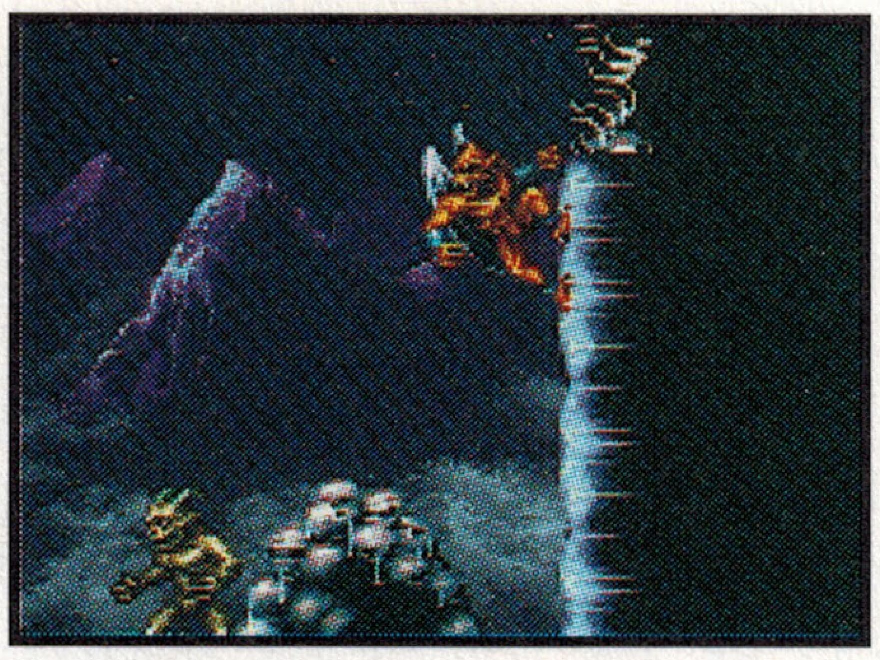
ステージ6。
ついにここまできた。
ここからの敵はパワーアップされている
強烈な奴らばかりだ。
ふんどしの帯を締め直すときがきた。
敵が強くなっているうえに
ここは氷河。
つるつると足元もおぼつかず、
壁につかまればずり落ちる。

敵の耐久力が上がっている



ムングル。こいつも何度も出てきた奴だが、ステージ6に出てくるムングルは格段に防御力が上がっている。トレマーを使用して応戦する。

氷はつるつると滑る

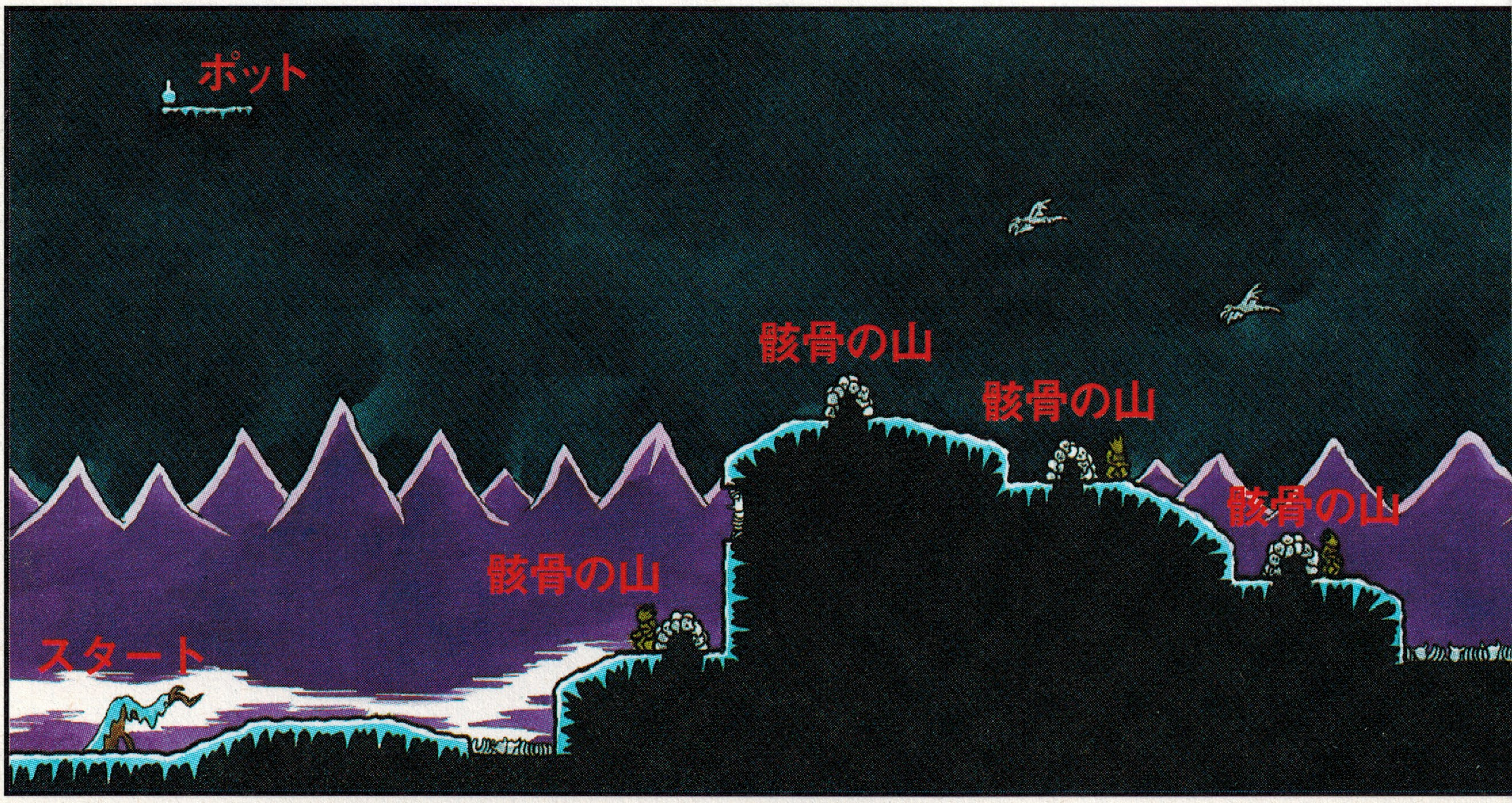


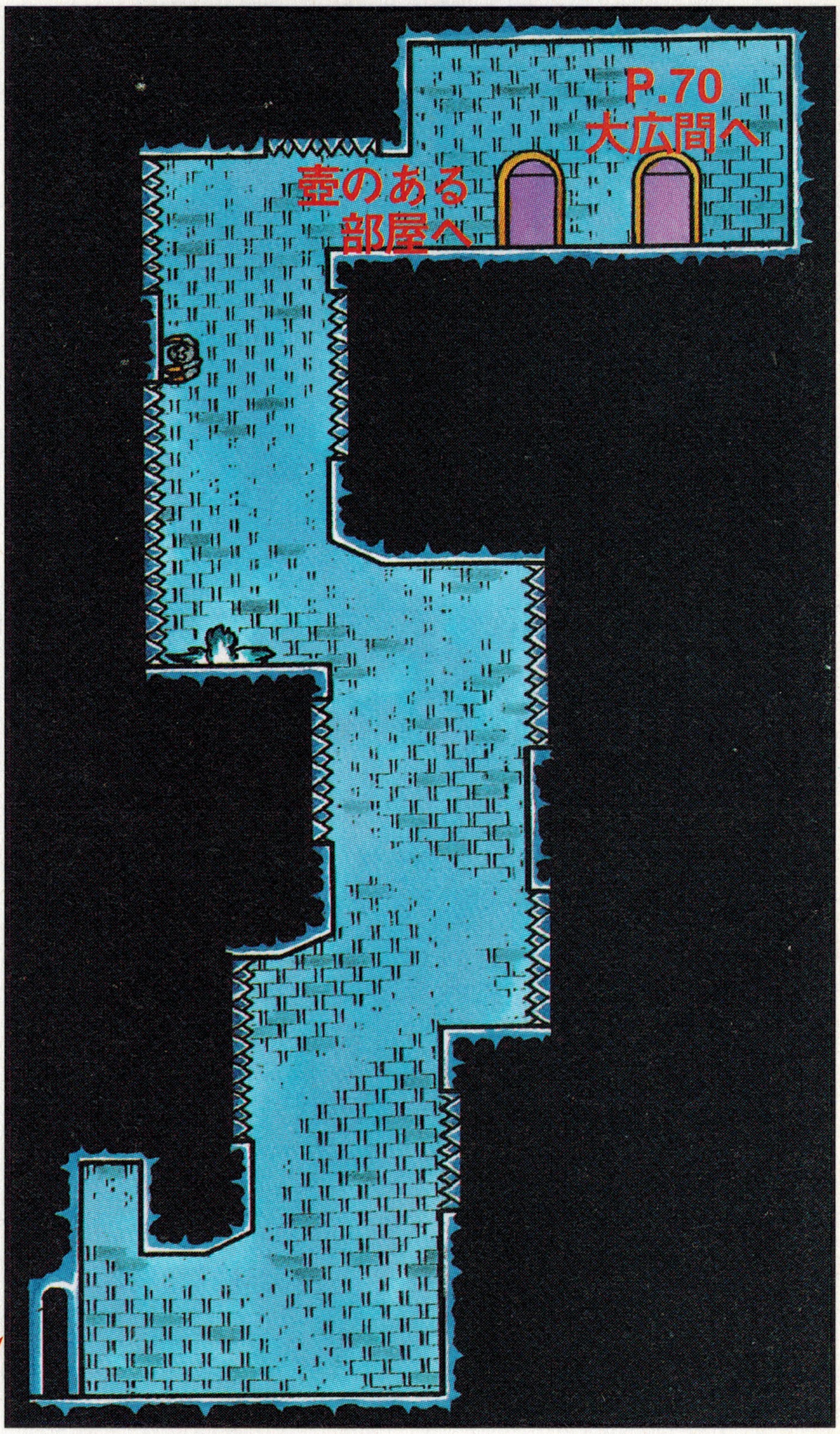
ヘルクライムで垂直に切り立った壁につかまってみる。すると、その場からずるずるとアリーマーは下がってしまう。氷というものは滑るのだ。

ドラグカイトの群れ

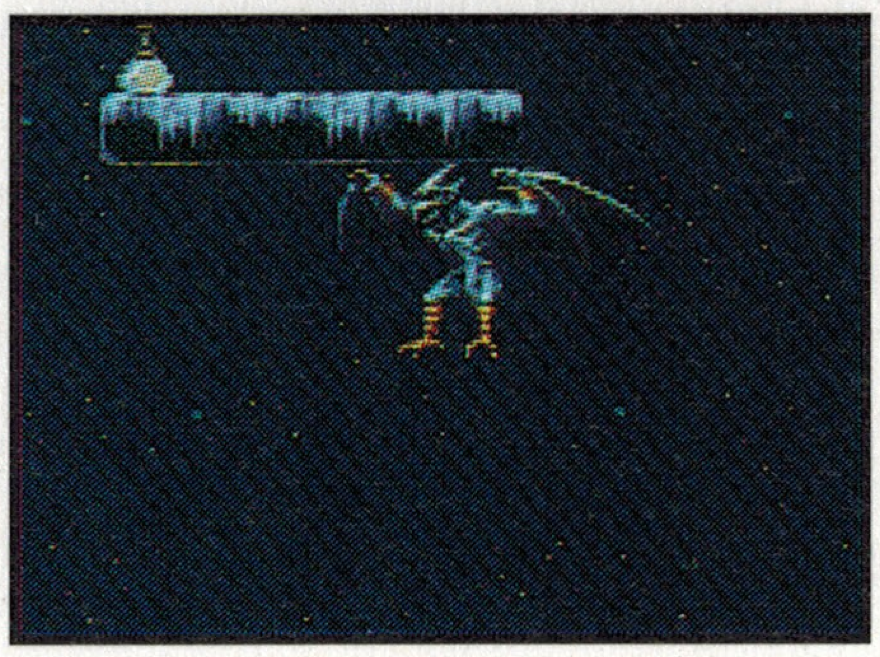


ドラグカイトの大群が空を埋め尽くしている。気の紋章を装備してアエリアルアリーマーの魔力、ハリケーンで叩き出そう。しかし数が多い。





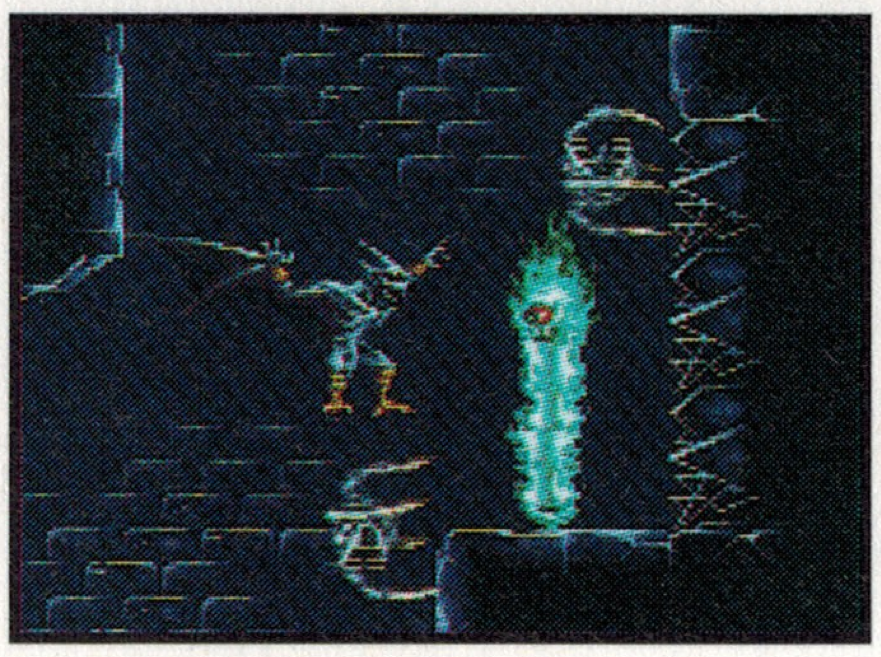
こんな上空にポットが



アエリアルアリーマー以外では、竜巻を作り足場と化すトルネードを使わなければここまでくることはできない。ポットはこれで、5つだ。

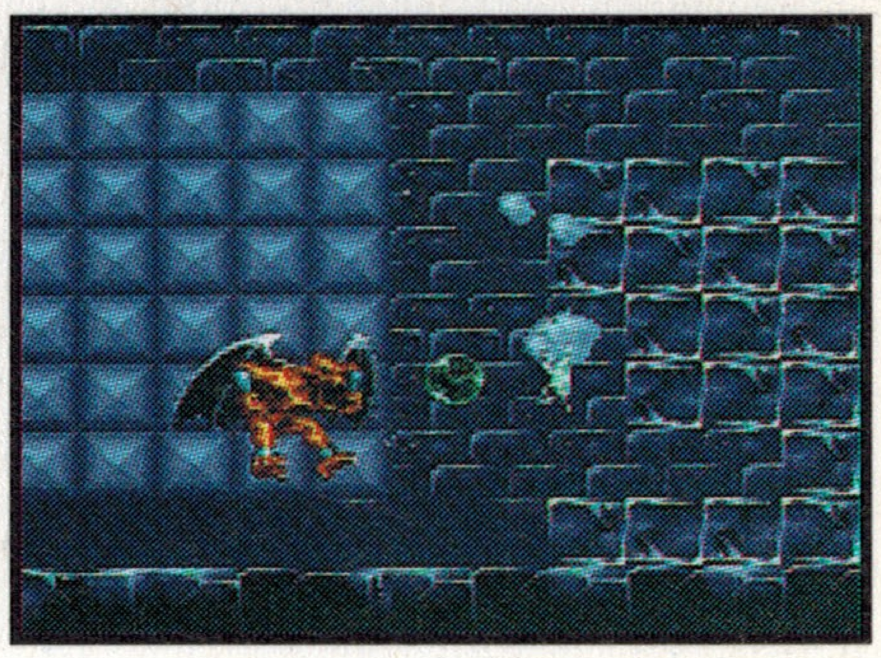


アエリアルアリーマーで上昇



スタブロス、メルト・アイアンが狭い筒状の通路に巣くっている。アエリアルアリーマーで上昇しながら、ハリケーンで攻撃してやろう。

まずはクリアソウルを取る



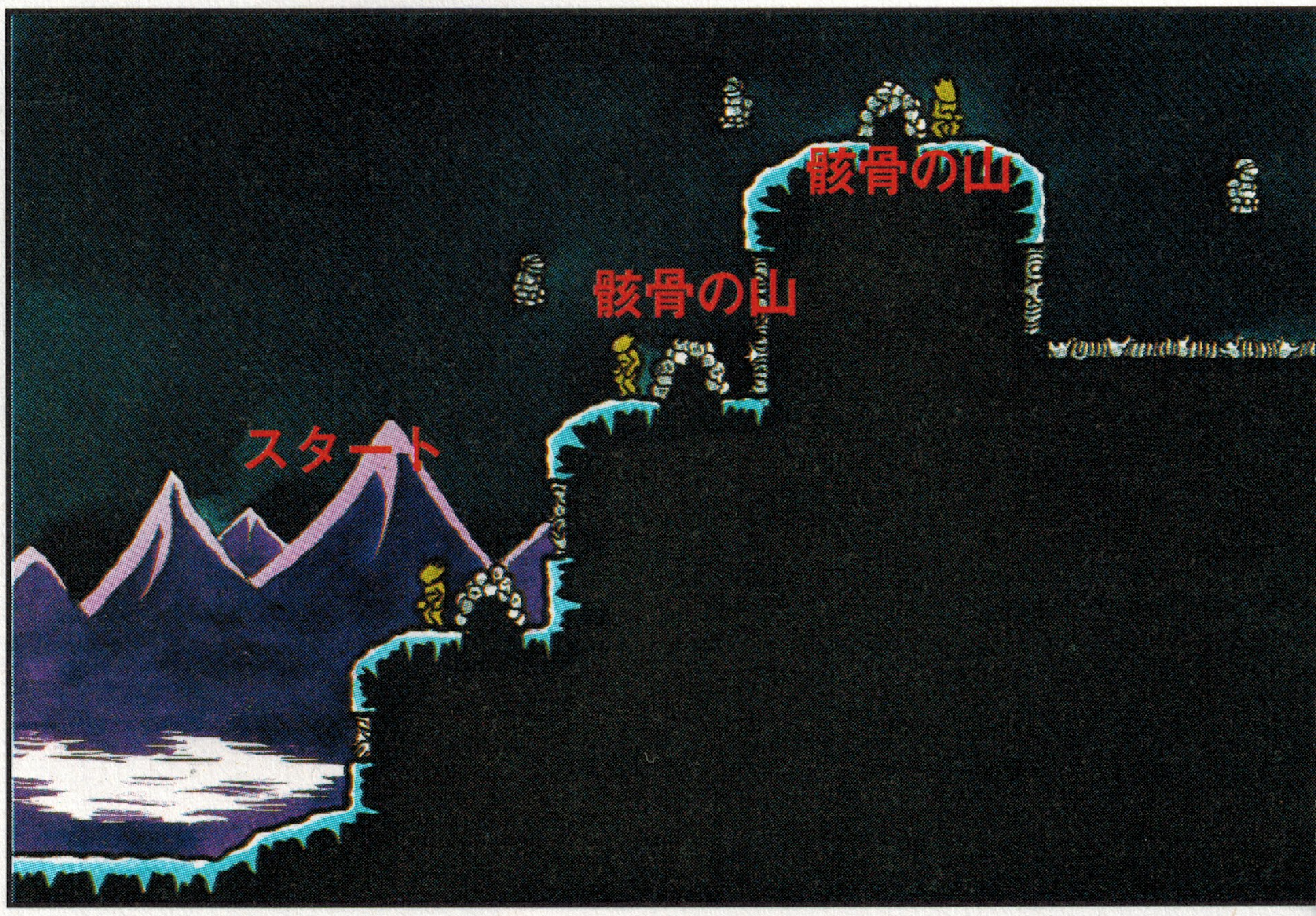
ふたつ扉が並んだところで、まずは左の部屋へ入る。氷の岩がじゃまなので、バスターで一掃。その先の壺の中にクリアソウルがある。

stage 6

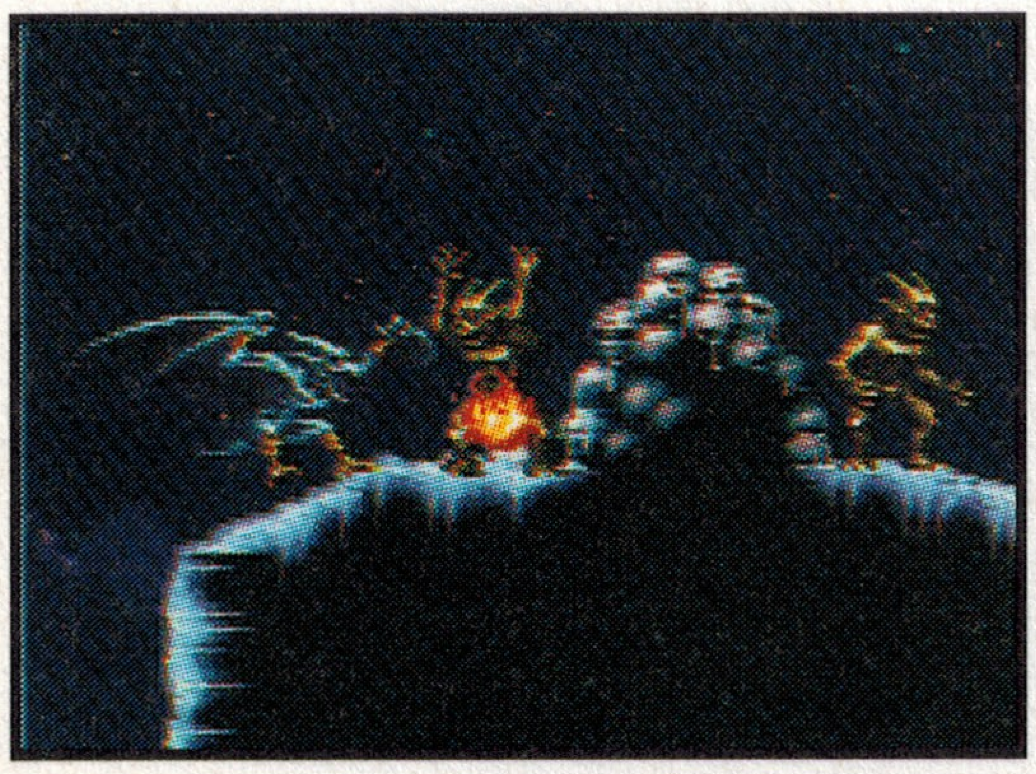
氷河（後半）

グリュオンとの死闘

氷河地帯もまだ半分だ。
ここでも上空にアイテムが隠されていた。
ムングルの骸骨の山を崩すと
そこから最後のベラムが現われた。
氷河の終点に待つのは、
屈強なるボス、グリュオン！
耐久力はこれまでの
ボスと比べると段違いだ。
死闘必至の強敵だ。



ムングルを蹴散らせ



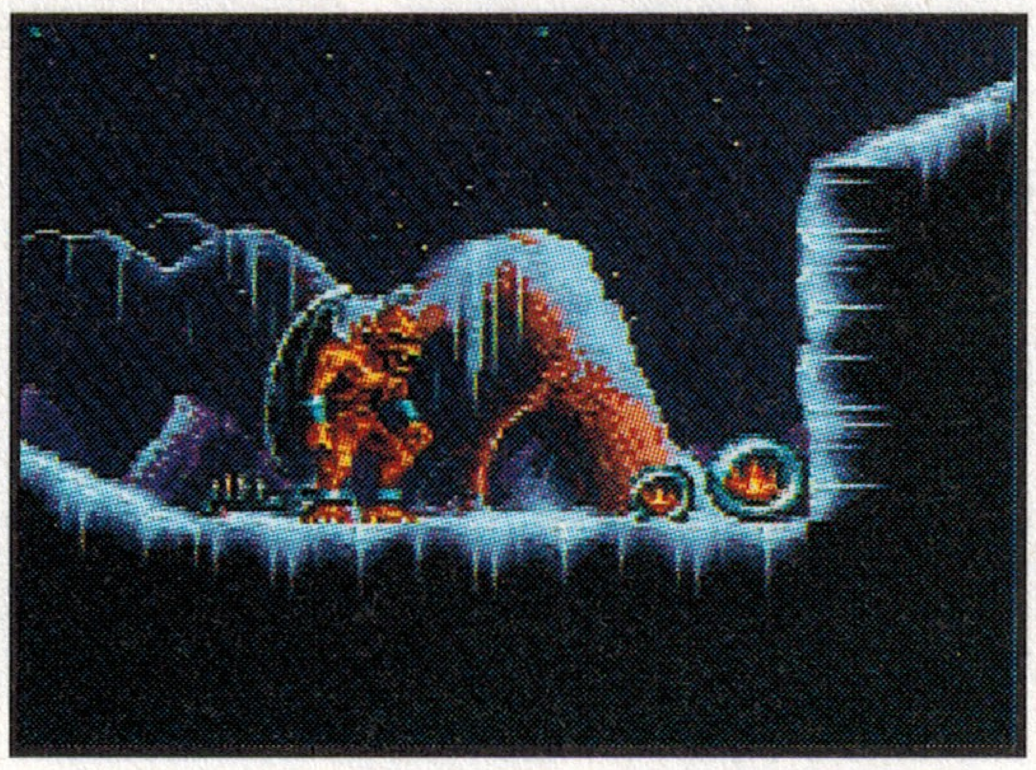
ムングルが性懲りもなく、ドクロを投げつけてくる。近付けば突進してくる厄介な奴だ。蹴散らすのが、面倒なら空へ逃げてもいい。

空には空の敵がいる



だがしかし、空には空の敵がいる。フライング・ゾンビだ。まあバスターがあれば、どうっていうことはない敵。結果、空のほうが楽。

ラージソウルでライフ全回復

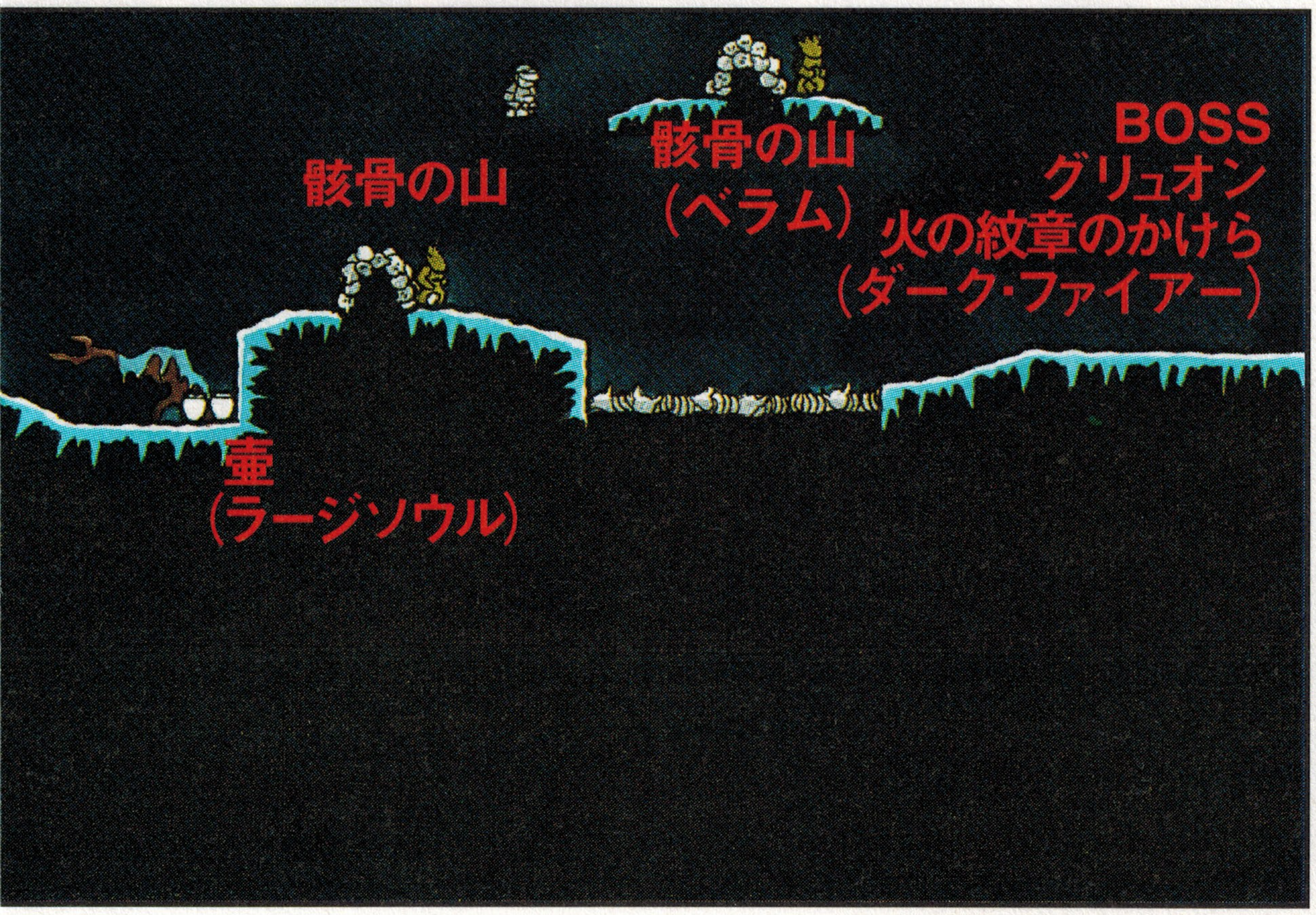


このふたつ並んだ壷の右側には、いつもラージソウルが入っている。これからグリュオンと闘うんだもの。せめて、これぐらいはね。

最後のベラムを発見



空中に浮かぶムングルの骸骨の山。どうも怪しい。グランドアリーマーの突進で壊してみれば、思ったとおりアイテム、ベラムが。



BOSS GREWON考察



グリュオン。64発の弾を当てなければ、こいつは倒せない。先に宮殿のアルマを倒し、レジェンドアリーマーになってから来るのもいい。



冷気を吐き、す速い動きで体当たり。これまでのボスの中で最も強い。先に宮殿のアルマを倒し、時の紋章を手にしてからでもいい。



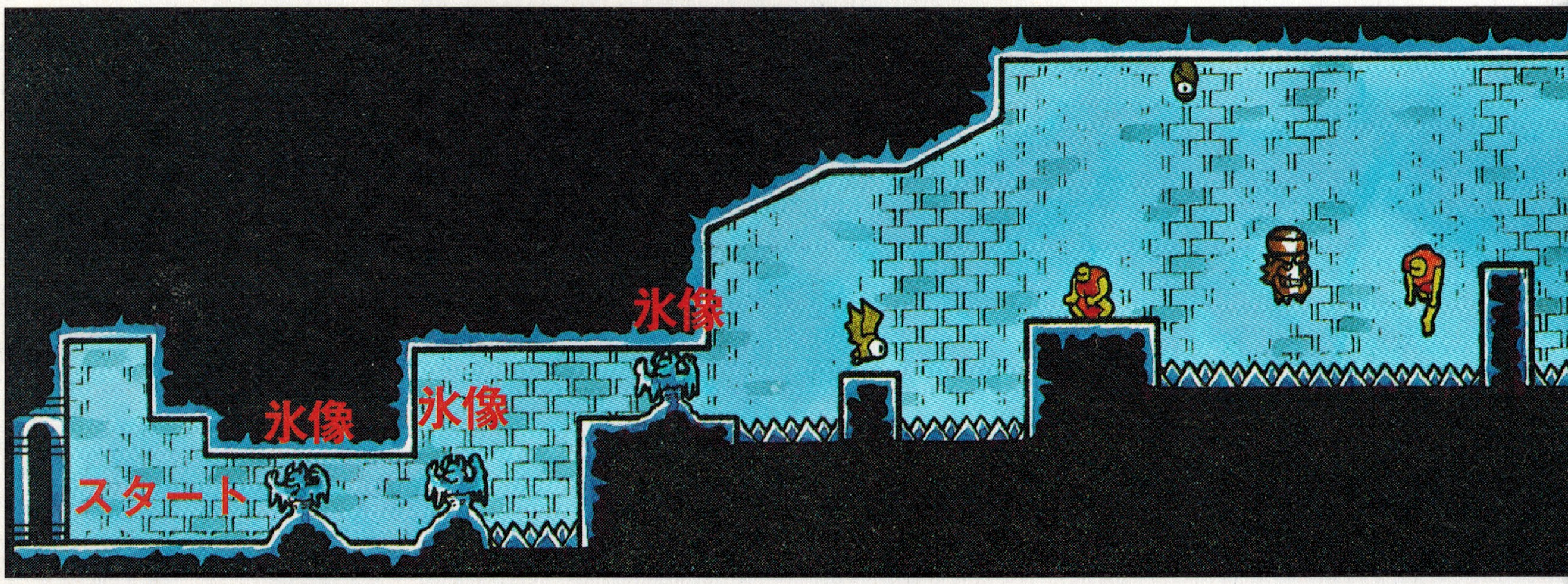
攻略法はグリュオンの背中の、上すれすれに弾を連射。グリュオンに当たるとその場に奴はすくんでしまう。うまくいけば倒せる!?

stage 6

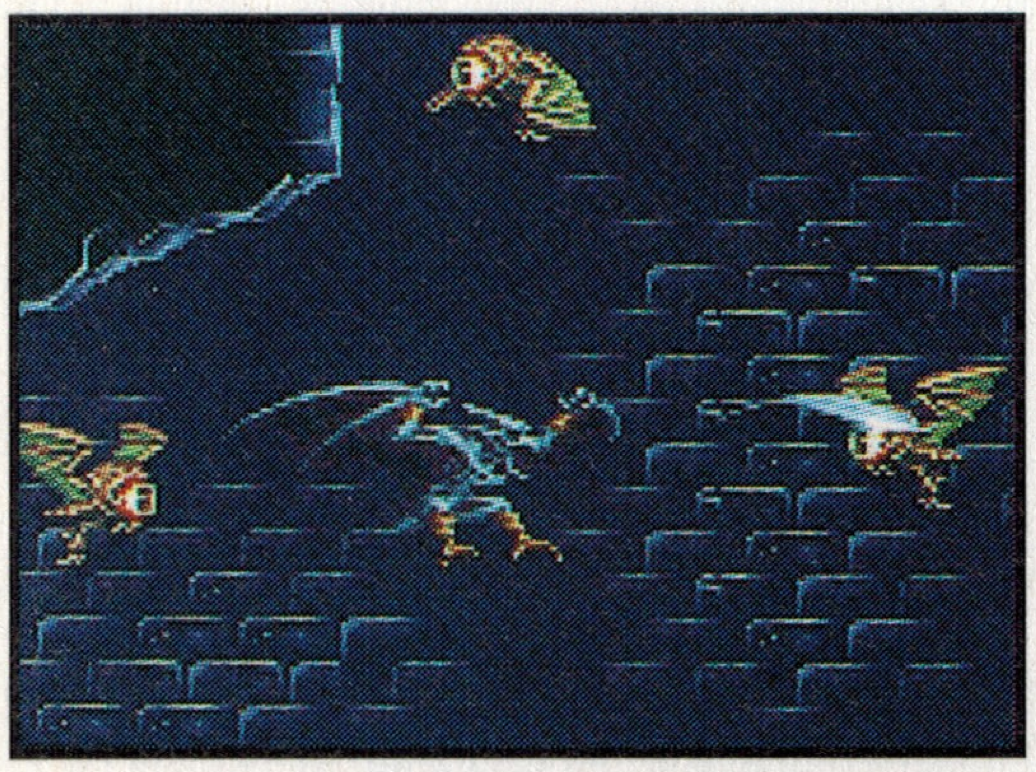
大広間

お馴染の顔ばかりだ

この大広間は、
つぎの宮殿までの橋渡し。
よって、あまり強い敵は出てこない。
だが、油断は禁物だ。
茨が床一面に仕掛けられている。
落ちたら一大事だ。
このエリアの奥に
復活を果たした
新生フライヤーが登場する。

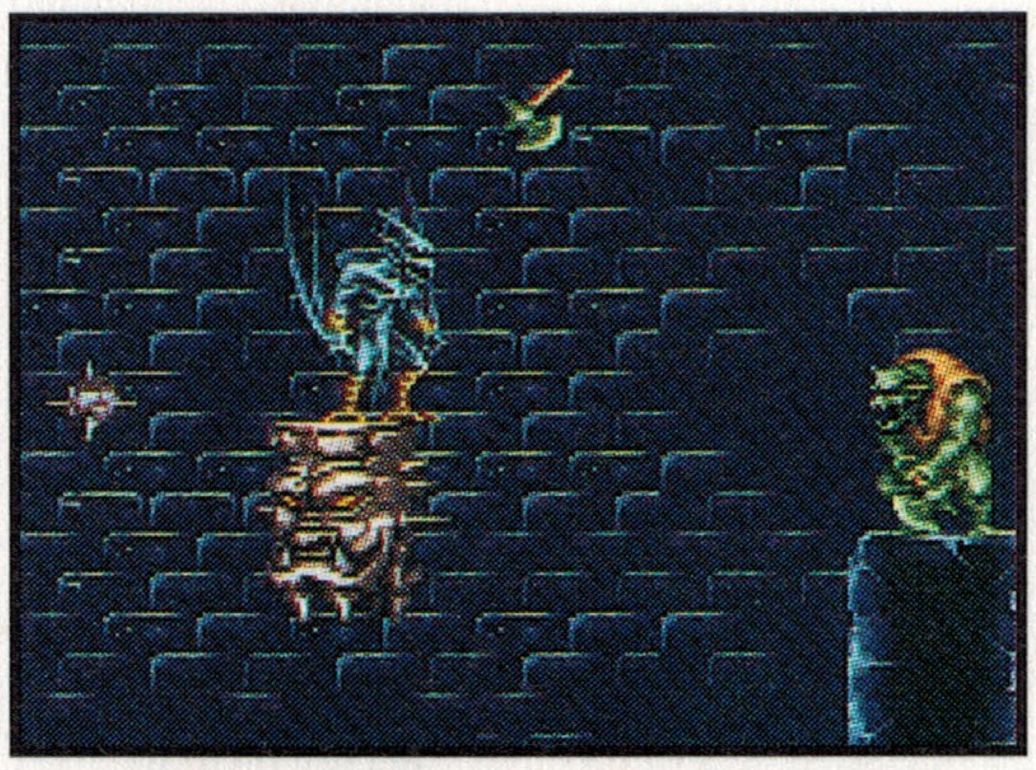


懐かしいバット・アイ

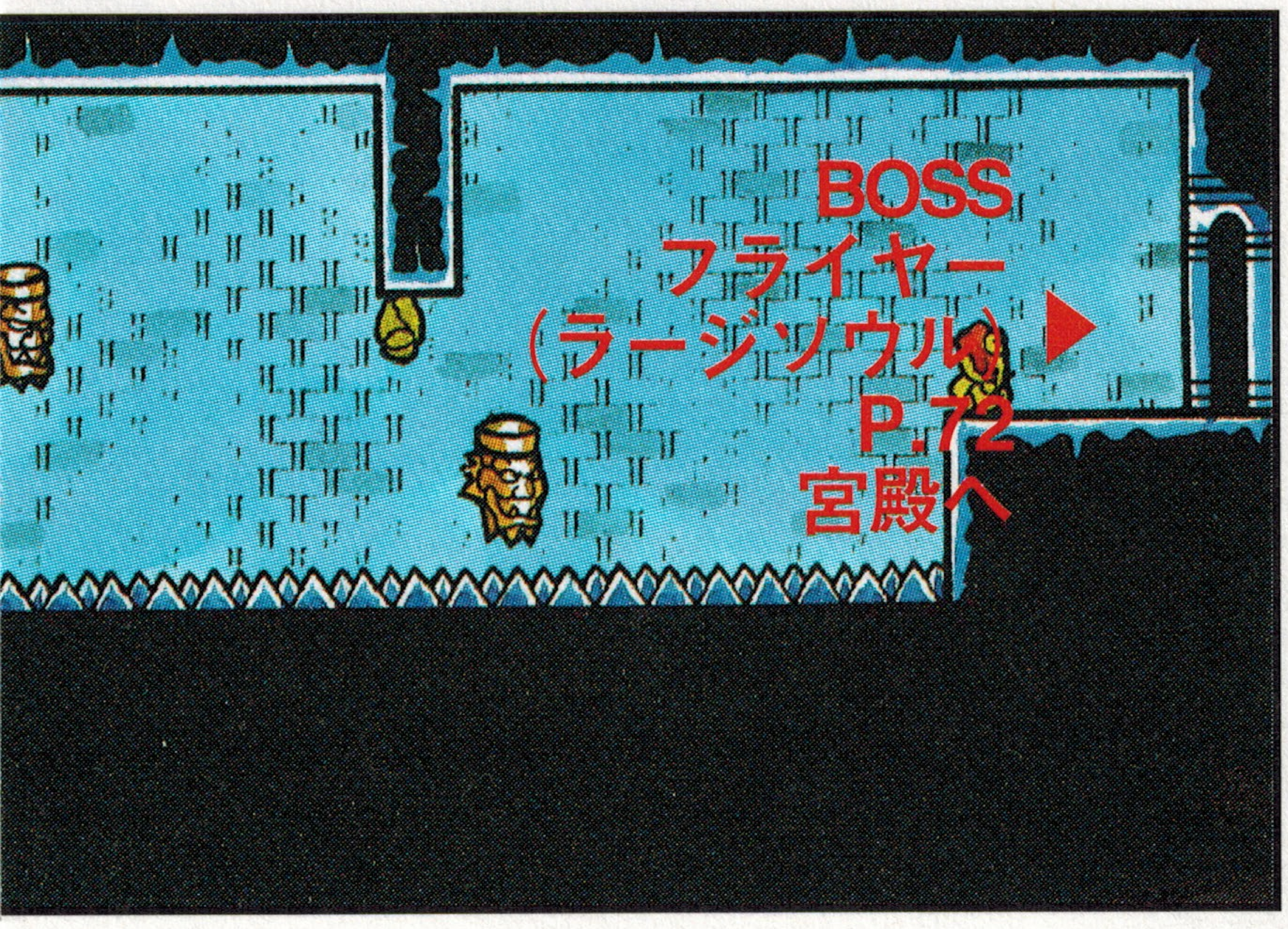


おまえとはじめて会ったのは、ステージ2だな。あのときから比べれば、俺も成長したぜ。もはやダーク・ファイアーを出せるほどに。

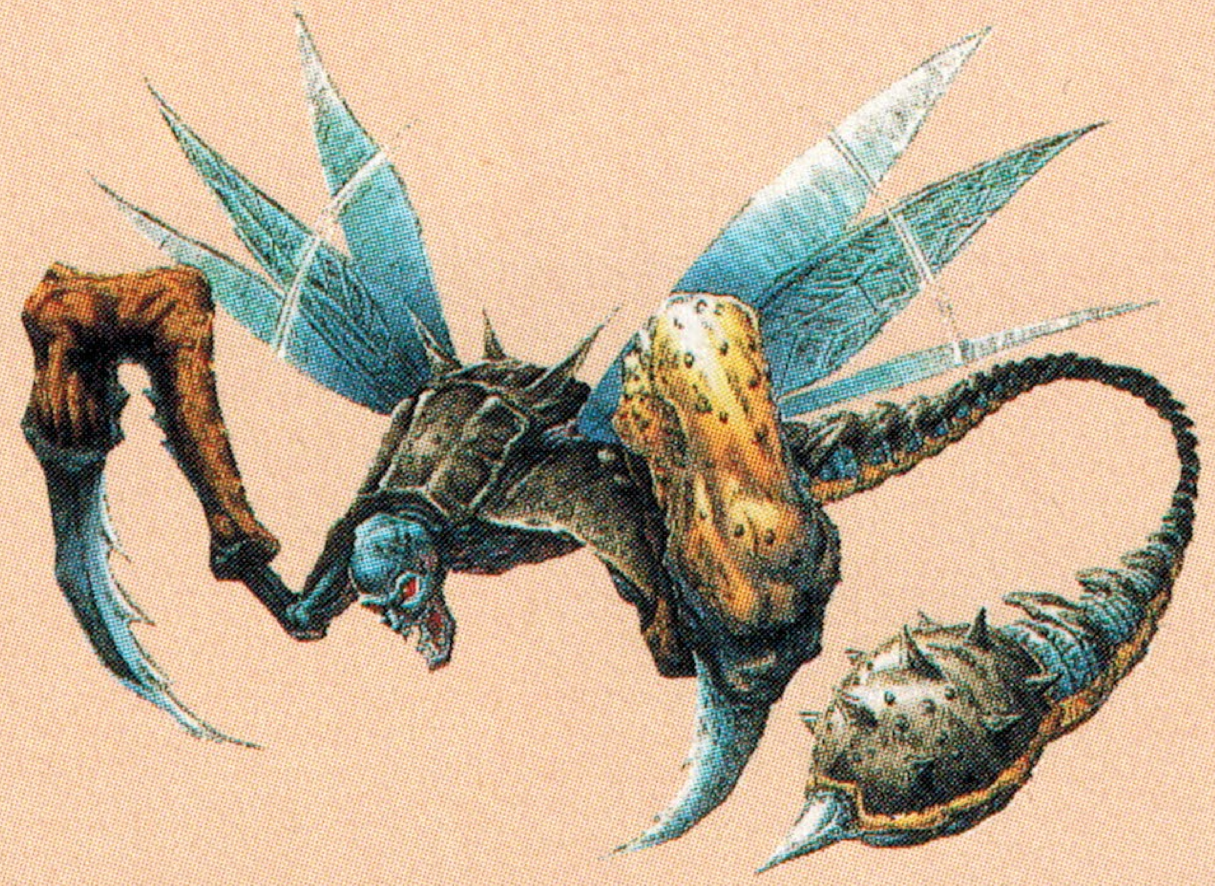
最多出演賞はグルタフだ



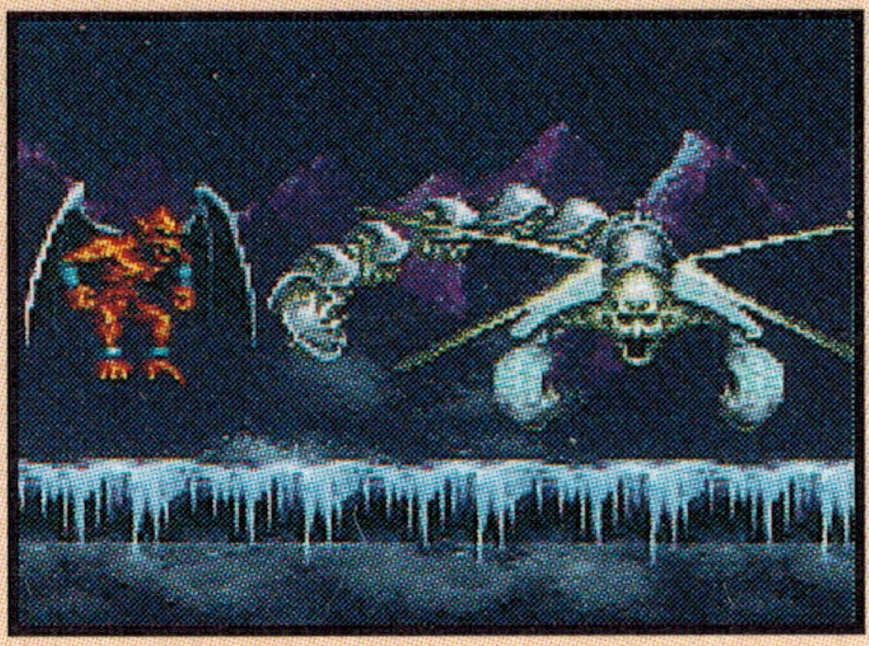
グルタフもあちらこちらでぴょんぴょん跳ねて、斧をぶんぶん投げて、変わっちゃいねえな。俺は変わったぜ。上空も飛べるぜ。



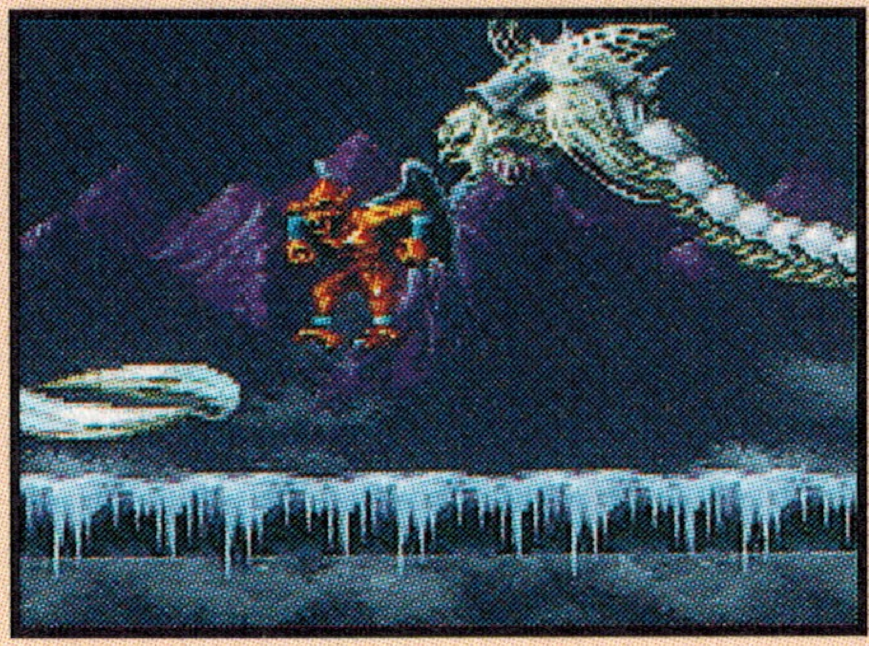
BOSS
FLIER考察



またもや登場のフライヤー。もはやボスの貫禄はない。ザコとボスのあいだ。中ボスといったところか。攻撃も相変わらずの体当たりと鎌を遠隔操作するブーメラン攻撃の一辺倒。まあラージソウルを出してくれるので、つぎの白き王の将軍、対アルマ戦を前にした休養としておこう。今度のアルマは本気だ。

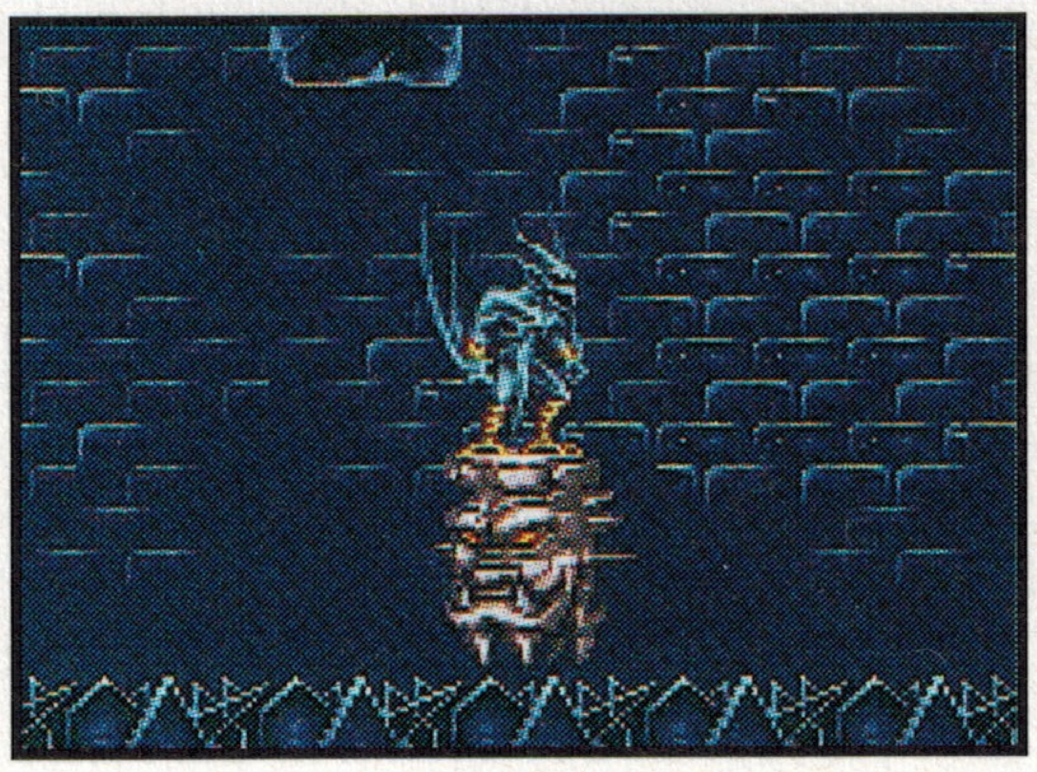


空中でだが、蛇のようにとぐろを巻いてくれるので攻撃する側にとっては、とても好都合だ。



巨大な鎌をブーメランのようにして攻撃してくるが、こう何度も対戦していれば動きを見切ることができる。

デムグースの頭の上



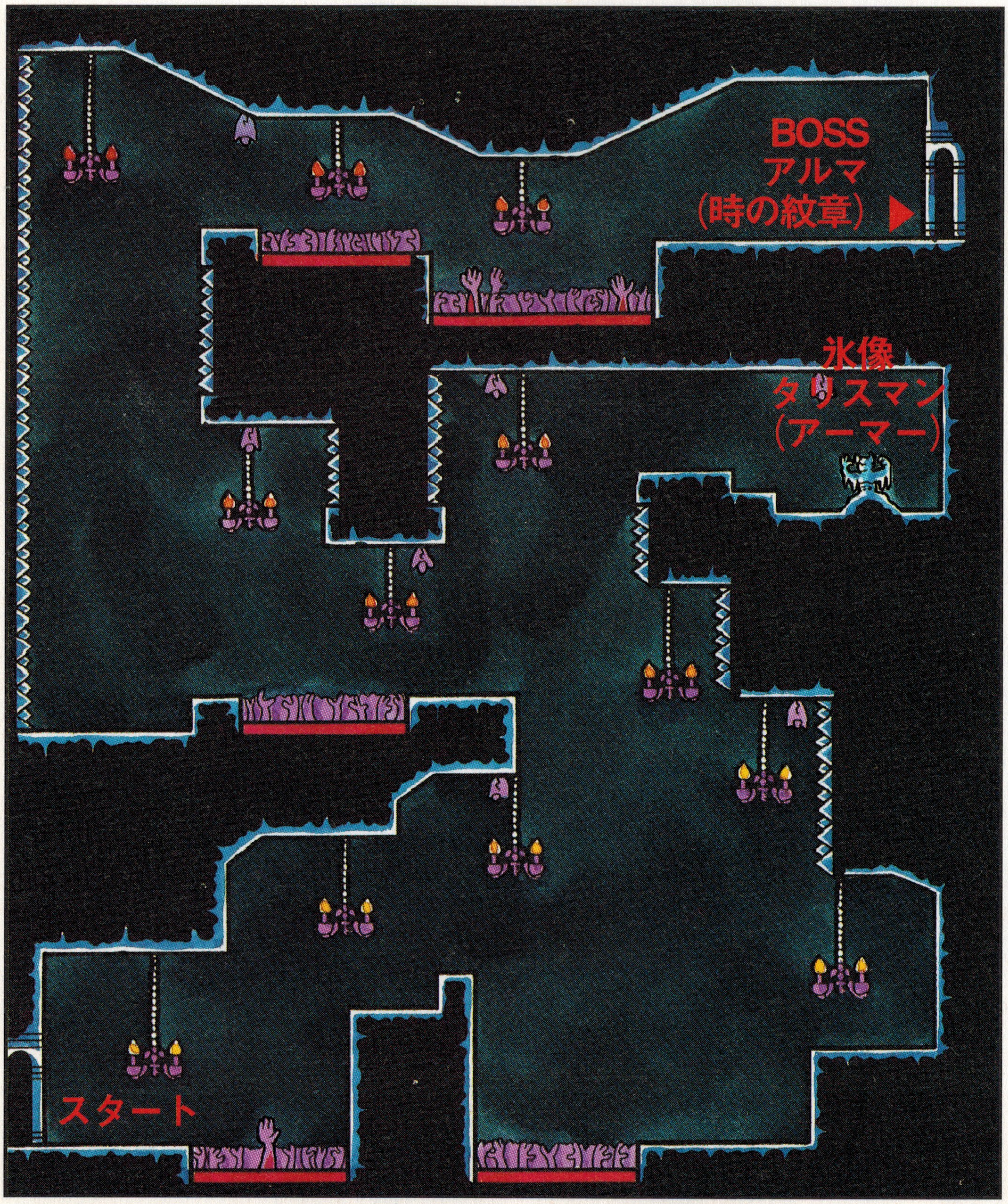
このエリアはとくにどおってことのないエリアだ。ただ、通路自体が非常に狭いので、敵に囲まれたりするとかなり厄介だ。

stage 6

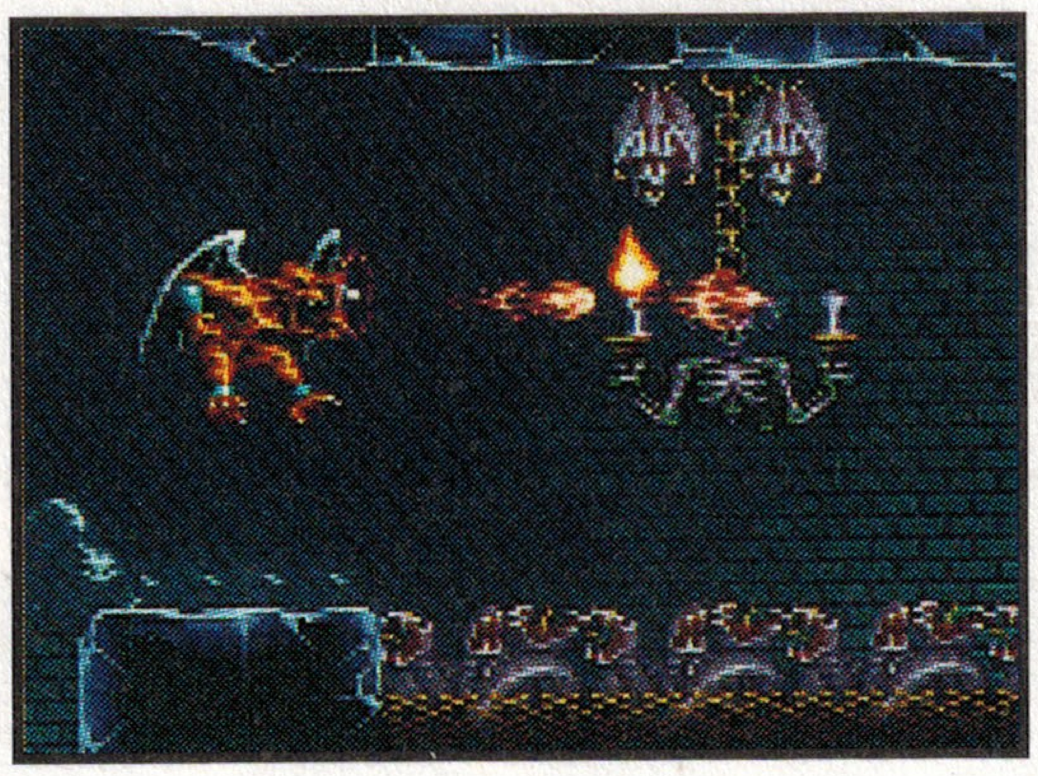
宮殿

白き王の将軍アルマとの決着

ついに白き王の将軍
アルマのいる宮殿についた。
豪華なたくさんの
シャンデリアには
ひとつも火は灯っていない。
床から死者の手が伸びている。
ここは死の宮殿だ。
アーマーのタリスマンをつかみ
アルマを倒せ！

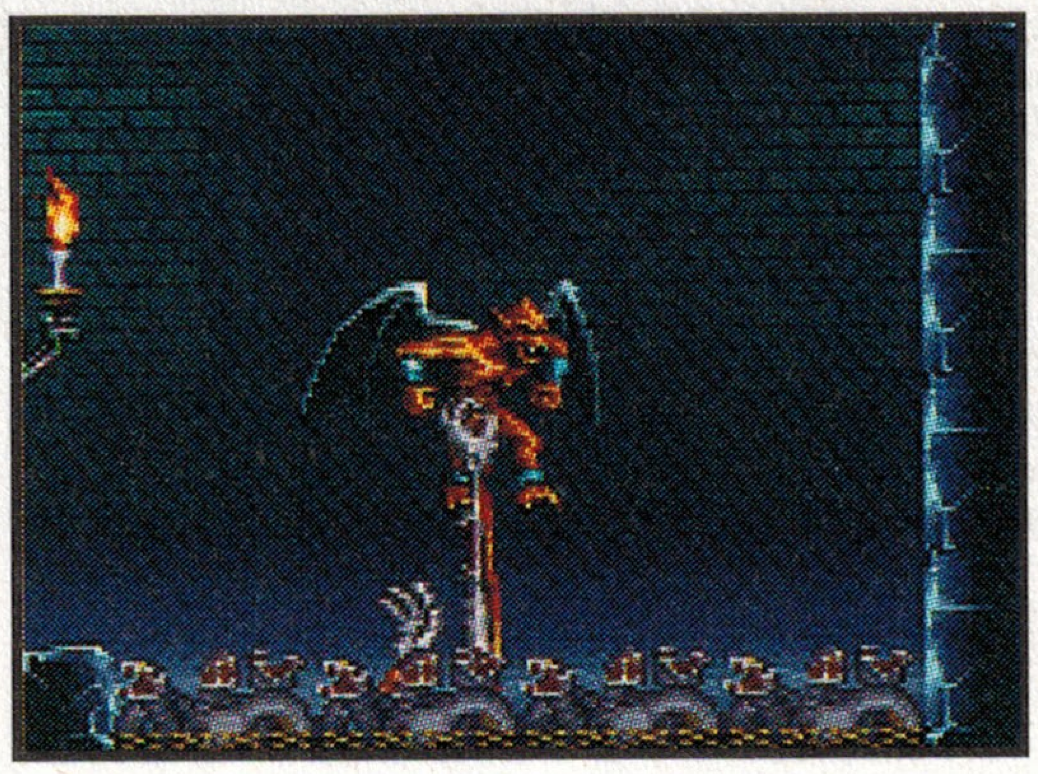


シャンデリアに火を灯す



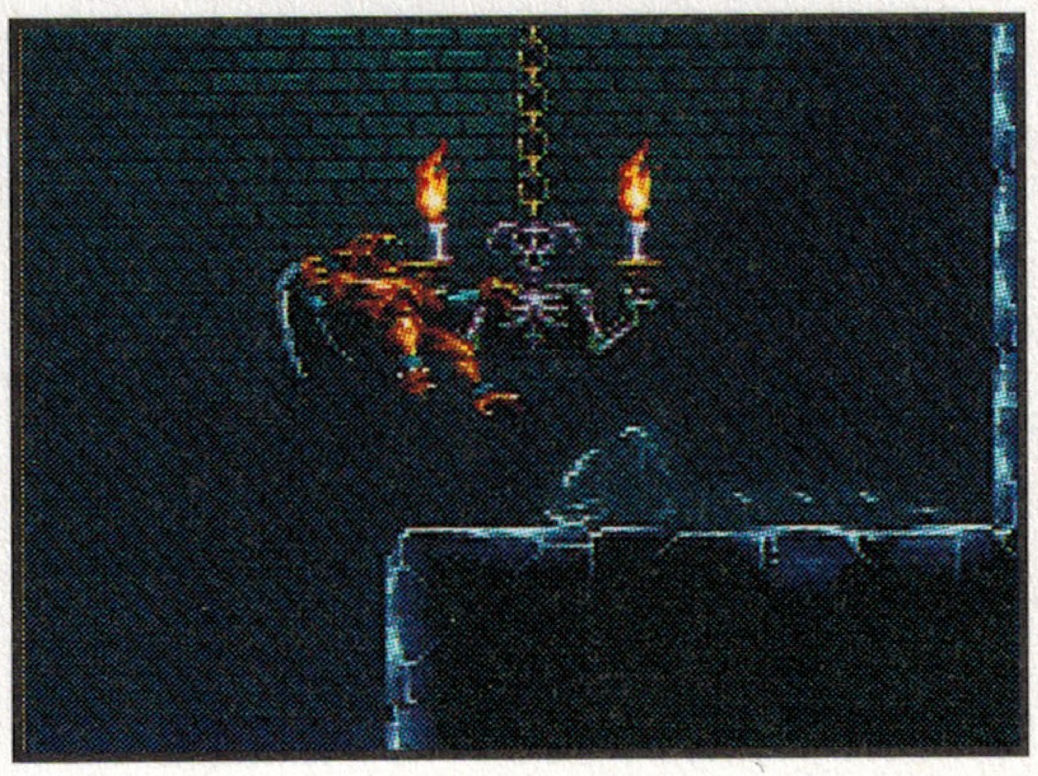
シャンデリアに火を灯す。蝋燭1本にではなく2本同時につけよう。ダーク・ファイアーでも蝋燭に火をつけることはできる。

ハンドに足をつかまれる



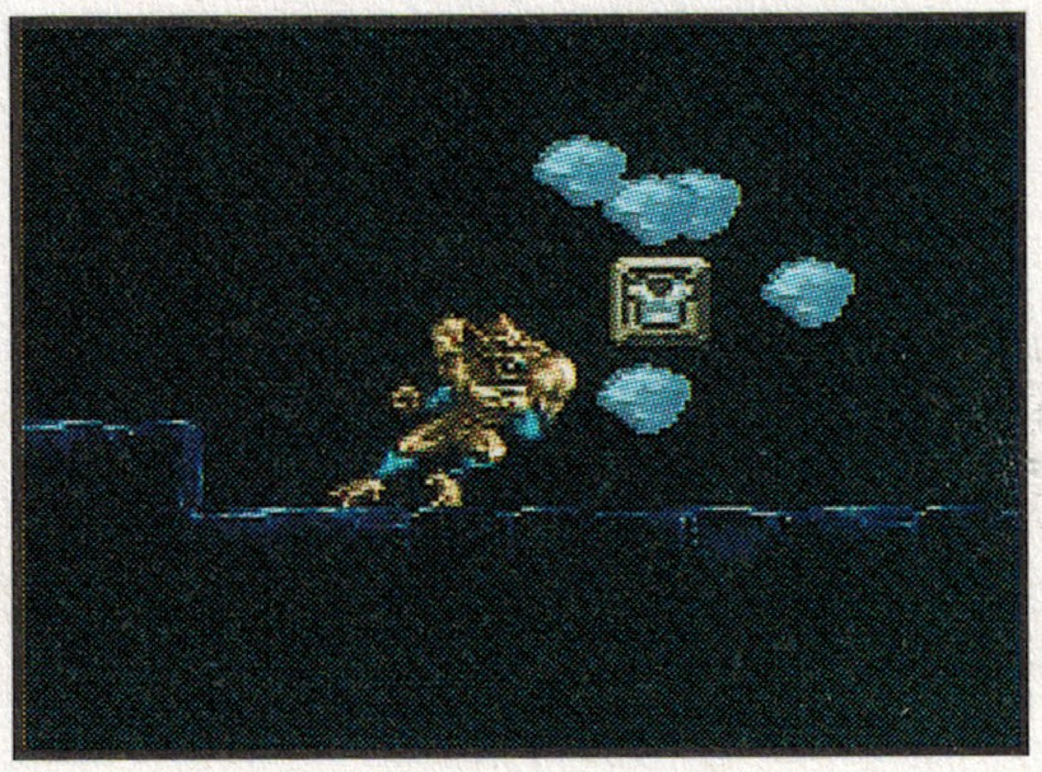
床にはハンドがビッチリと蠢いている。空中でなんらかのダメージを受け、落ちた場合だめ押しのもう1ダメージとなる。落ちるな。

バラントはよく燃える



スライムのようなバラントは、ダーク・ファイアーの炎でよく燃える。だが、まだ赤く燃えているときに接触すると、ダメージをくう。

アーマーのタリスマン

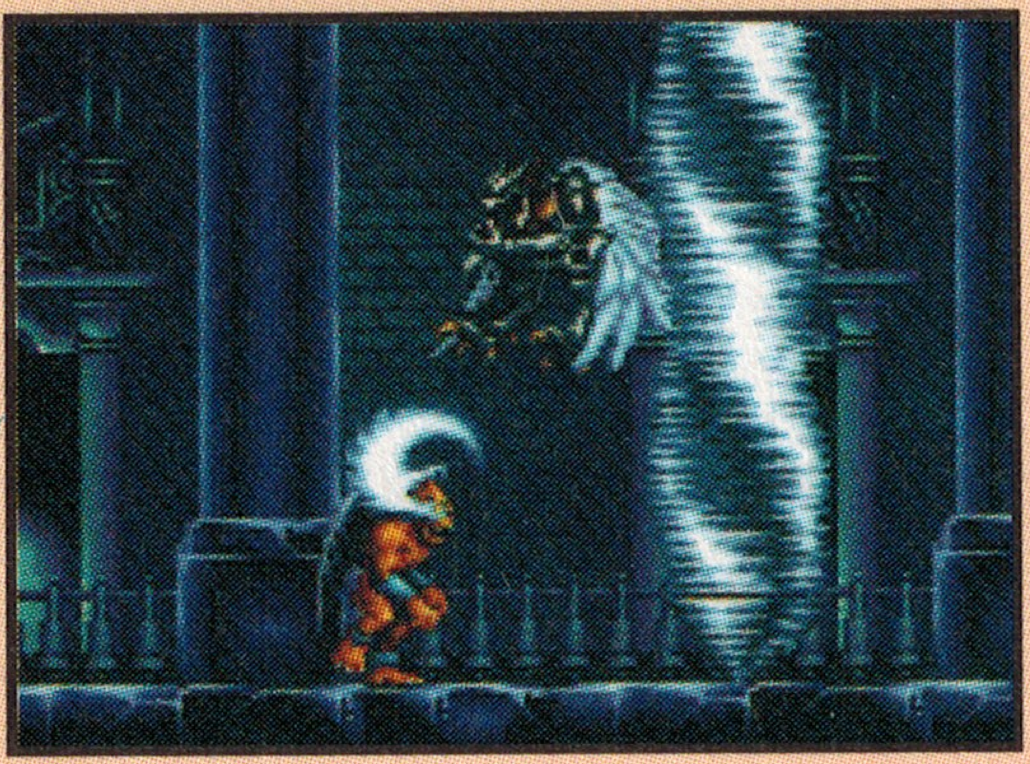


この氷像の中にアーマーのタリスマンが隠されていた。アルマとの戦闘で使うのはどうか。ハンドのタリスマンのほうが早く倒せる。

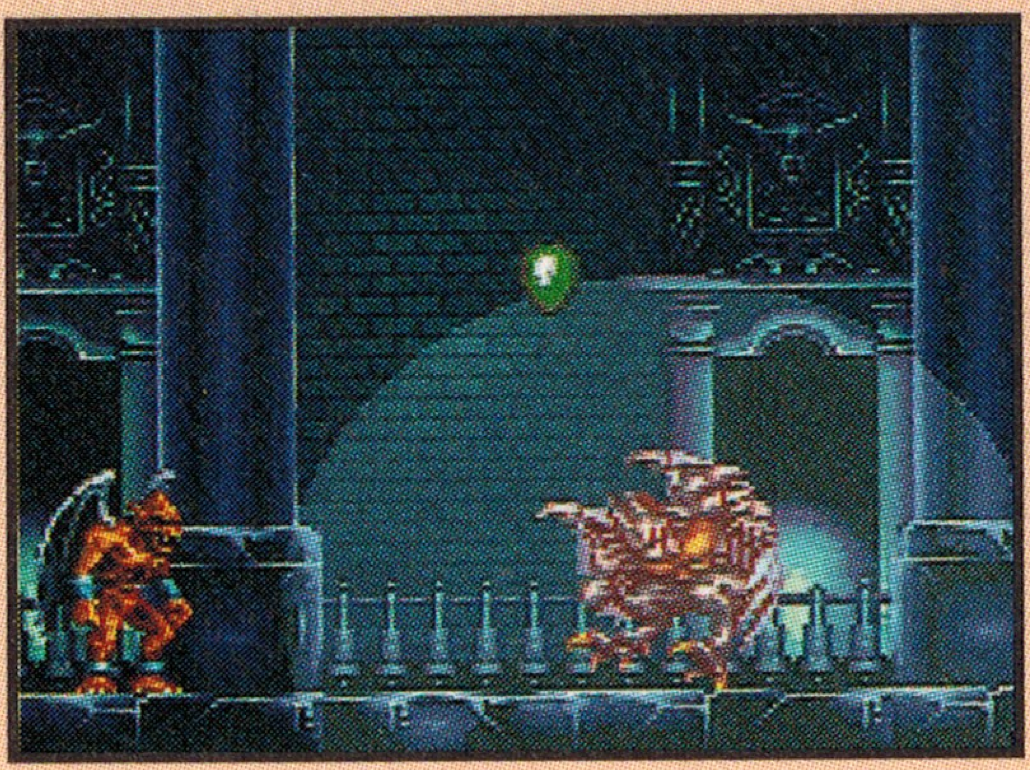
BOSS
ALMA考察



とうとう白き王（ファランクス）の率いる魔軍の将軍、アルマとの真剣勝負のときがきた。倒すことができれば、時の紋章を手に入れることができる。



ワールウインド攻撃に加え、大きな弾を発射してくる。だがダーク・ファイアーを当てれば、その大きな弾を消し去ることもできる。



時の紋章を手にしたら、レジェンドアリーマーに変身できる。防御力が上がり、攻撃力もダーク・ファイアーと同じクラスの威力を誇る。

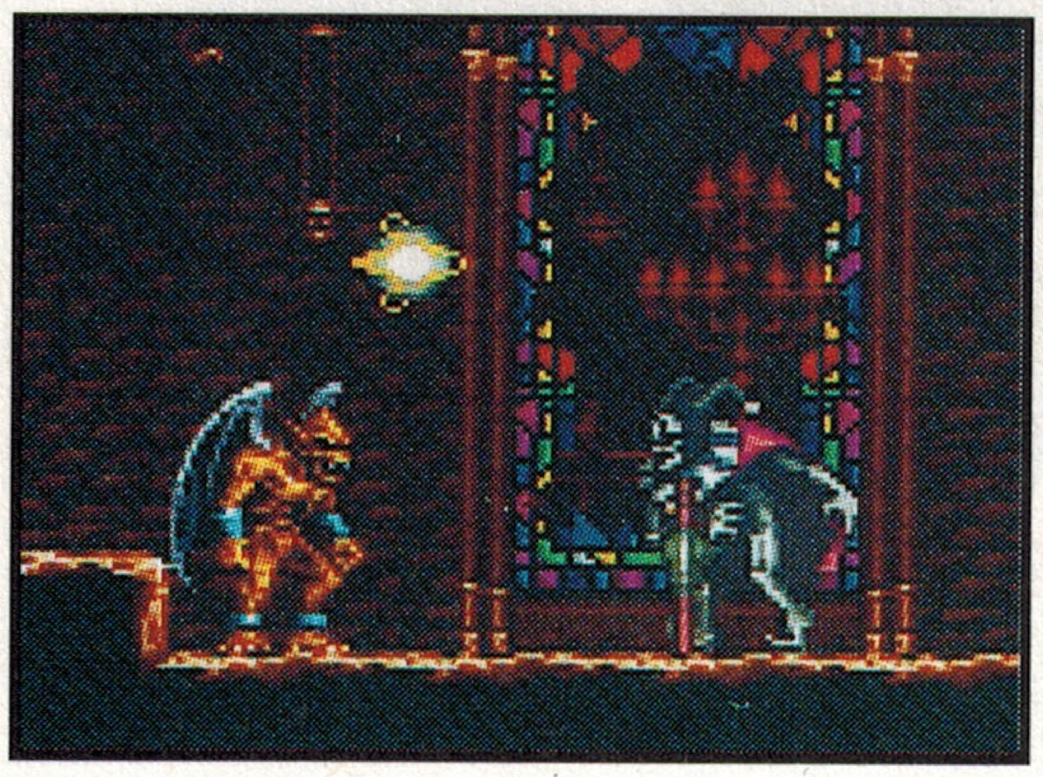
stage 7

大聖堂

ステンドグラスを破って

ついに宿敵、ファランクスのいる
大聖堂へと足を運ぶ
レッドアリーマー。
小悪魔が弓をひき、
恐怖の道化師がおどける。
大聖堂の鐘を鳴らせ。
クリアソウルを手に入れ、
余興にヒポグリフを
血祭りにあげろ。

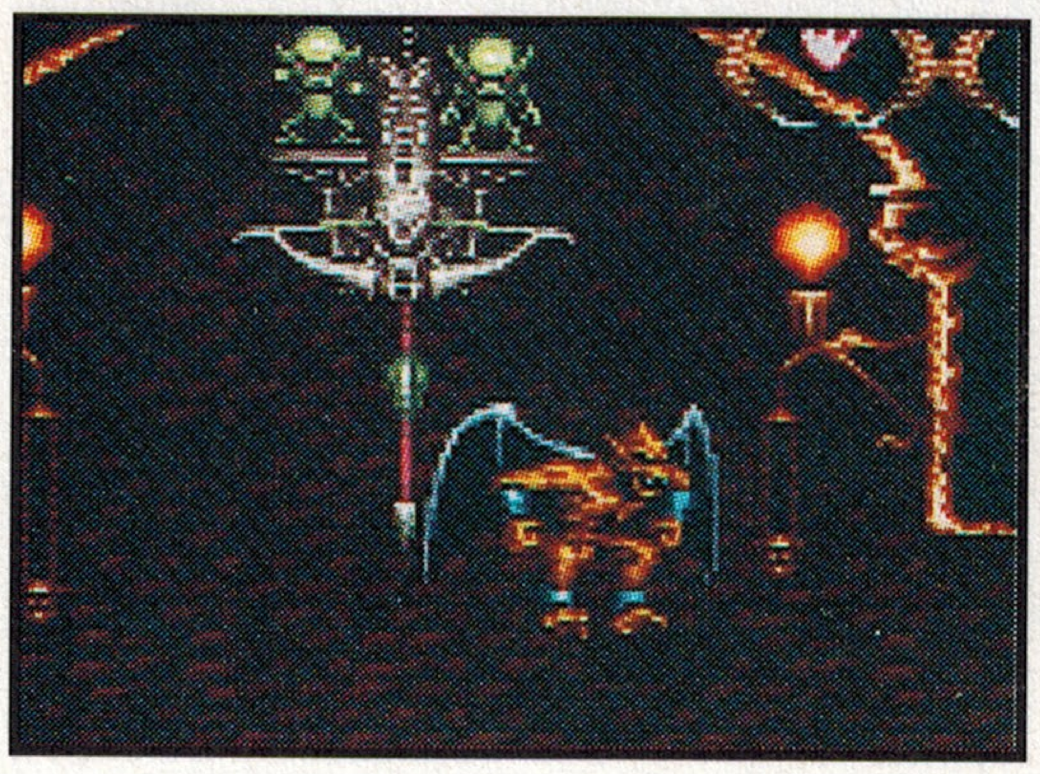
PERIMAIL 考察



レジェンドアリーマーのダーク・フレア攻撃なら、ペリメールを2発で倒せる。

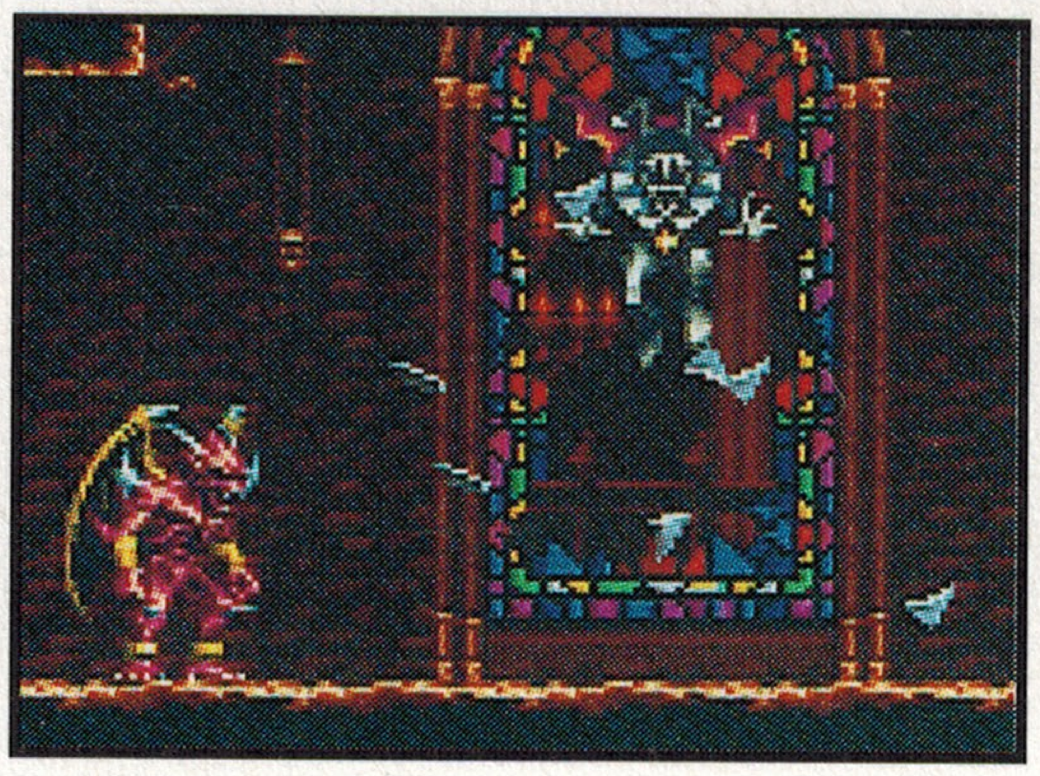
ステンドグラスを割って、突如飛び出してくる恐怖の道化師、ペリメール。アリーマーに近づき、スライディング攻撃をしつこく仕掛けてくる。さらには放物線を描いて跳んでくる火球を投げつけてくる。こいつの攻撃に遭遇したらレジェンドアリーマーとなり、ホバリングで対処。着地してから攻撃。

グレムリンが弓を射る

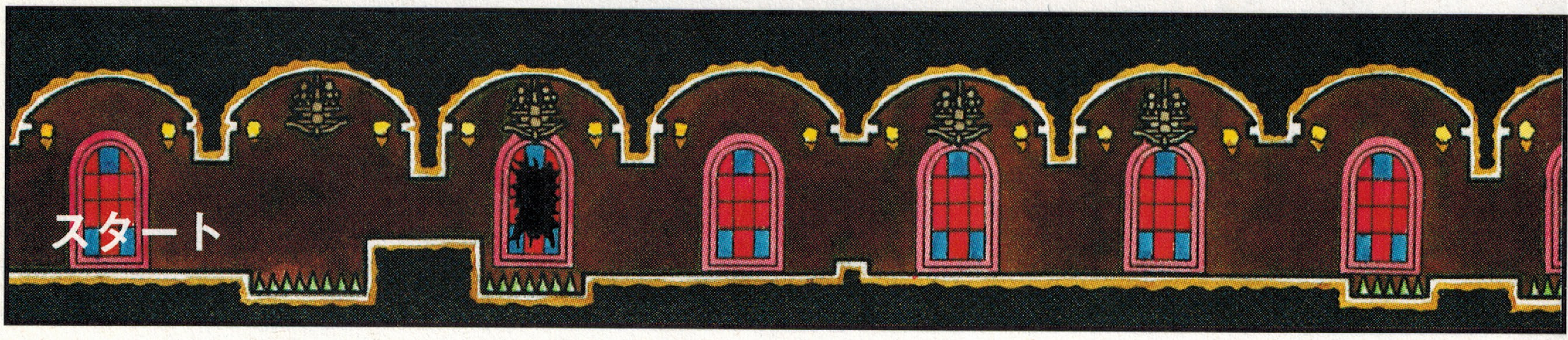


天井にグレムリンが2匹、コンビを組んで弓を射ってくる。だが、その射る間隔は一定なので、リズムを読めば1発も当たらない

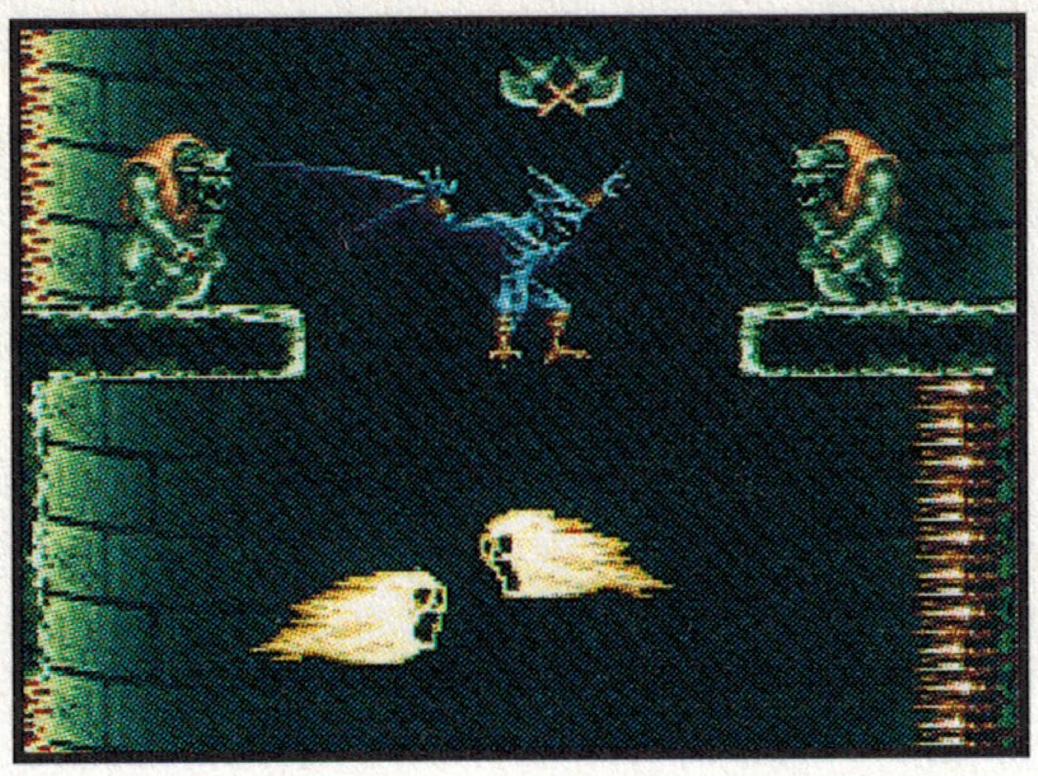
不意討ちが得意な道化師



ペリメールはステンドグラスを破って出てくる。だからといって、焦ってはいけない。冷静にダーク・フレアを2発当てるのだ。

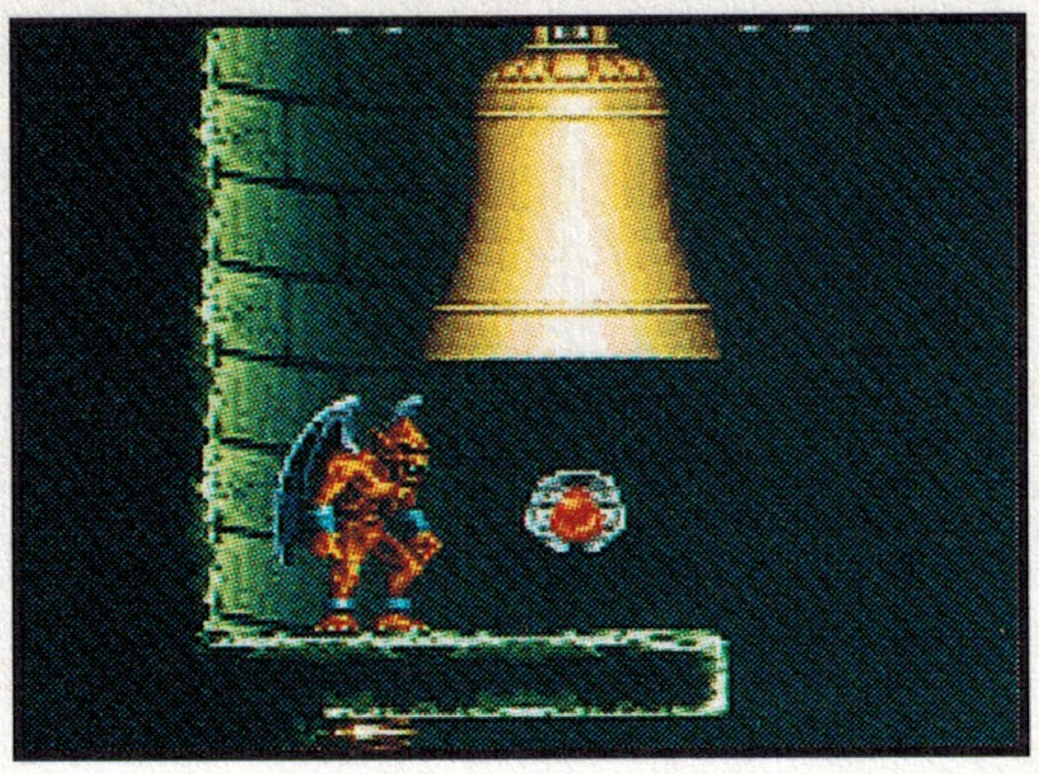


長塔はアエリアル



こうした上下に長い塔の上に行くには、アエリアルアリーマーに変身し、特技の上昇で上がって行く。だが、敵の待ち伏せに注意。

巨大な吊り鐘を頭突き

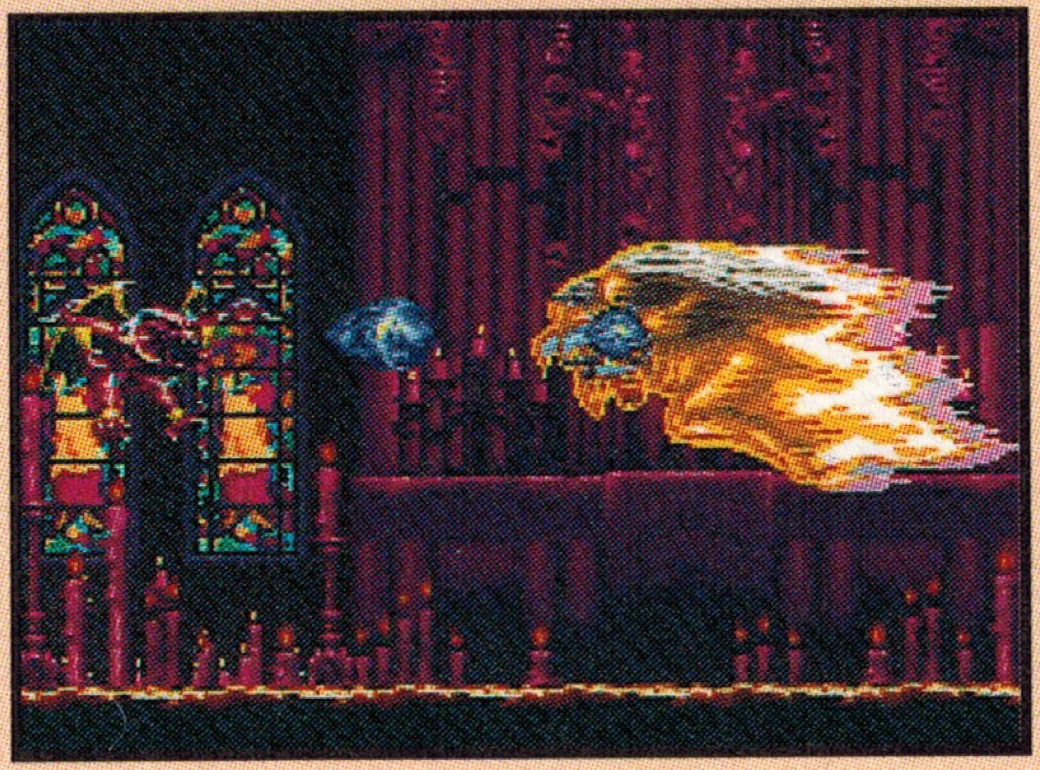


大聖堂にはこうした大きな吊り鐘がふたつある。この鐘をジャンピング頭突きで強引に鳴らすと、なんと中からクリアソウルが出る。



▶ P.76 回廊へ

BOSS HIPPOGRIFF考察



装備するタリスマンは、ハンドがいい。ダーク・フレアの連射攻撃できまりだ。

ボスの中の雑魚、ヒポグリフがまた現われる。ありがたいことに攻撃のアルゴリズムも以前とまったく変わらない。おかげで攻略法を書かなくてもいいときたもんだ。ハンドを装備したレジェンドアリーマーのダーク・フレア攻撃ならば、そう苦戦せずに勝てるだろう。

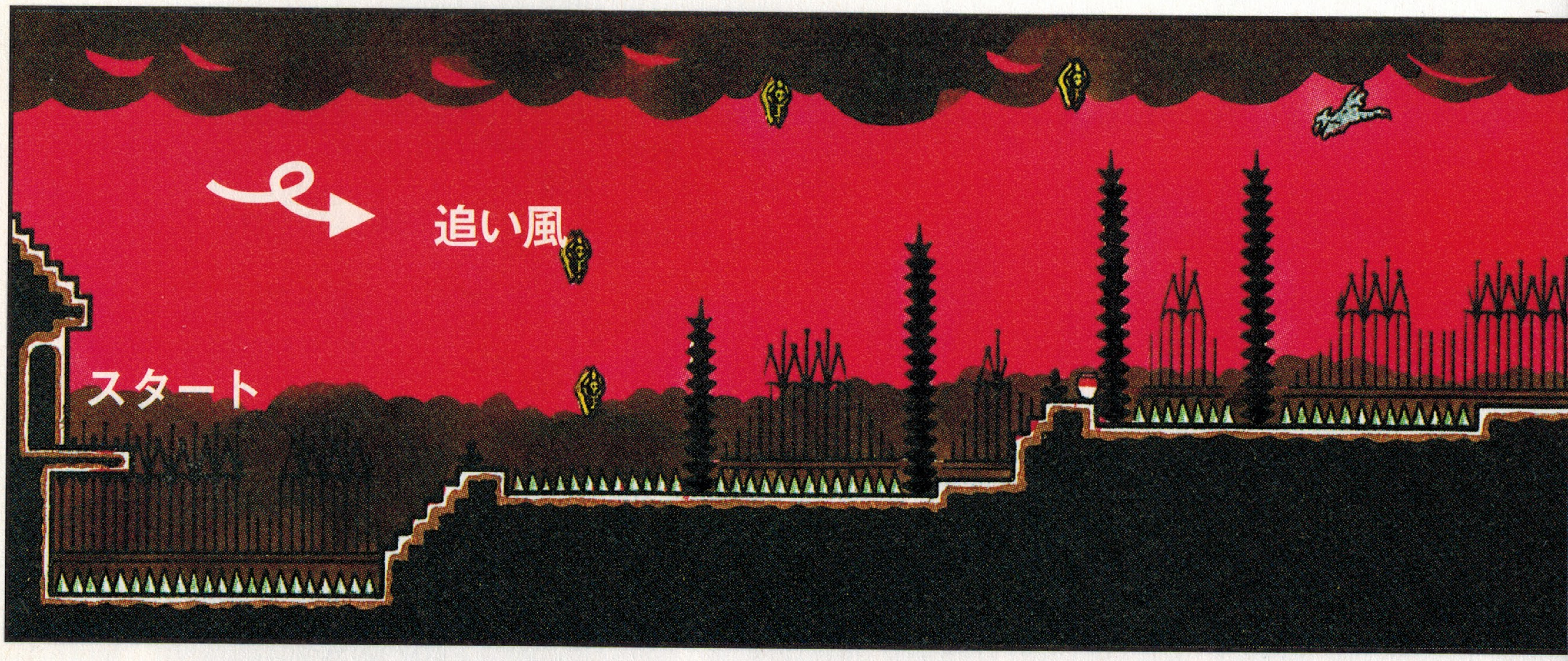


stage 7

回廊

落し穴が罠とは限らない

大聖堂を抜けると
そこは追い風吹き荒れる回廊だった。
レムレースが放し飼いにされ、
ドラグカイトが糞をたれながら
悠々と飛行している。
ファングのタリスマンが
やっと手に入る。
今さら役に立つのかと
疑問に思いながらも拾う。

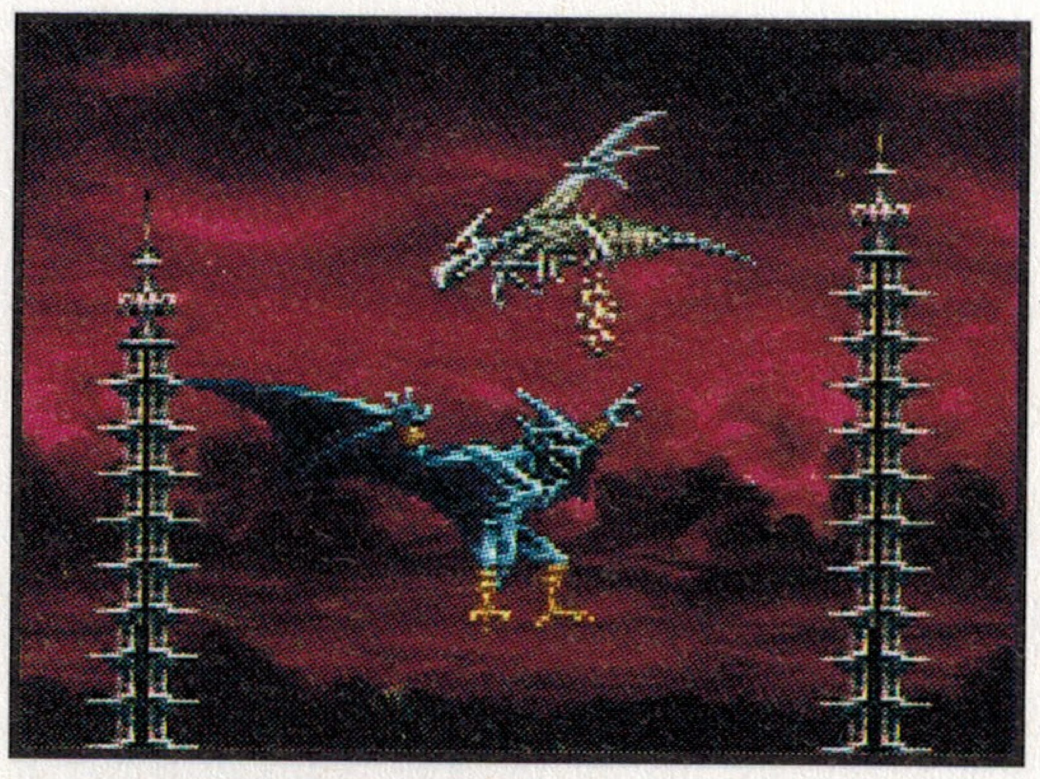


レムレースと空中戦



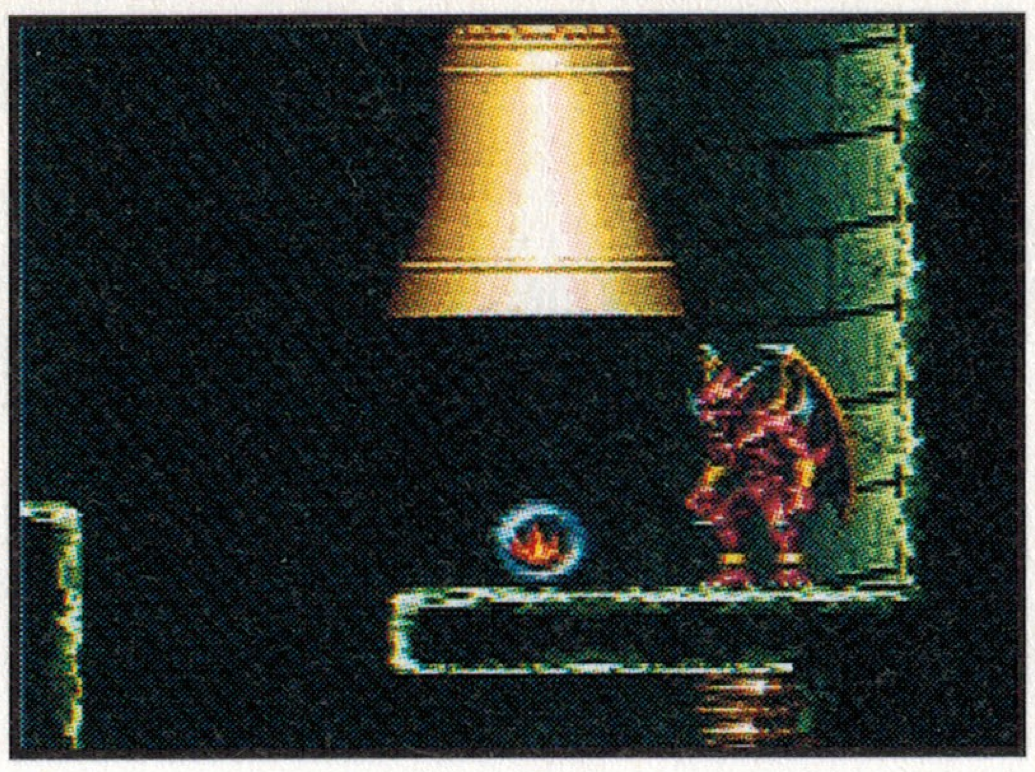
このエリアは追い風が吹いているので、後退するのは非常にゆっくりしたものとなってしまう。前進守備で避けまくれ。

ドラグカイトに注意



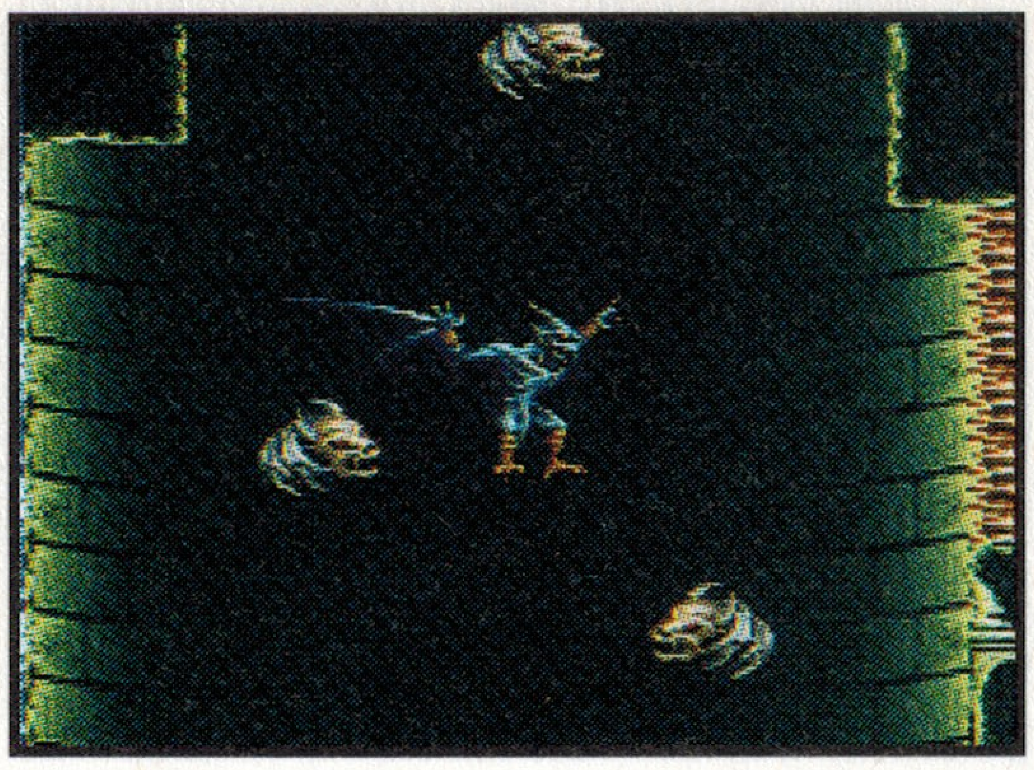
ドラグカイトが糞をたらしながら攻撃してくる。さらにこうしたトゲ状の巨大な剣が障害物となり、なかなか避けることができない。

巨大な吊り鐘を鳴らせ

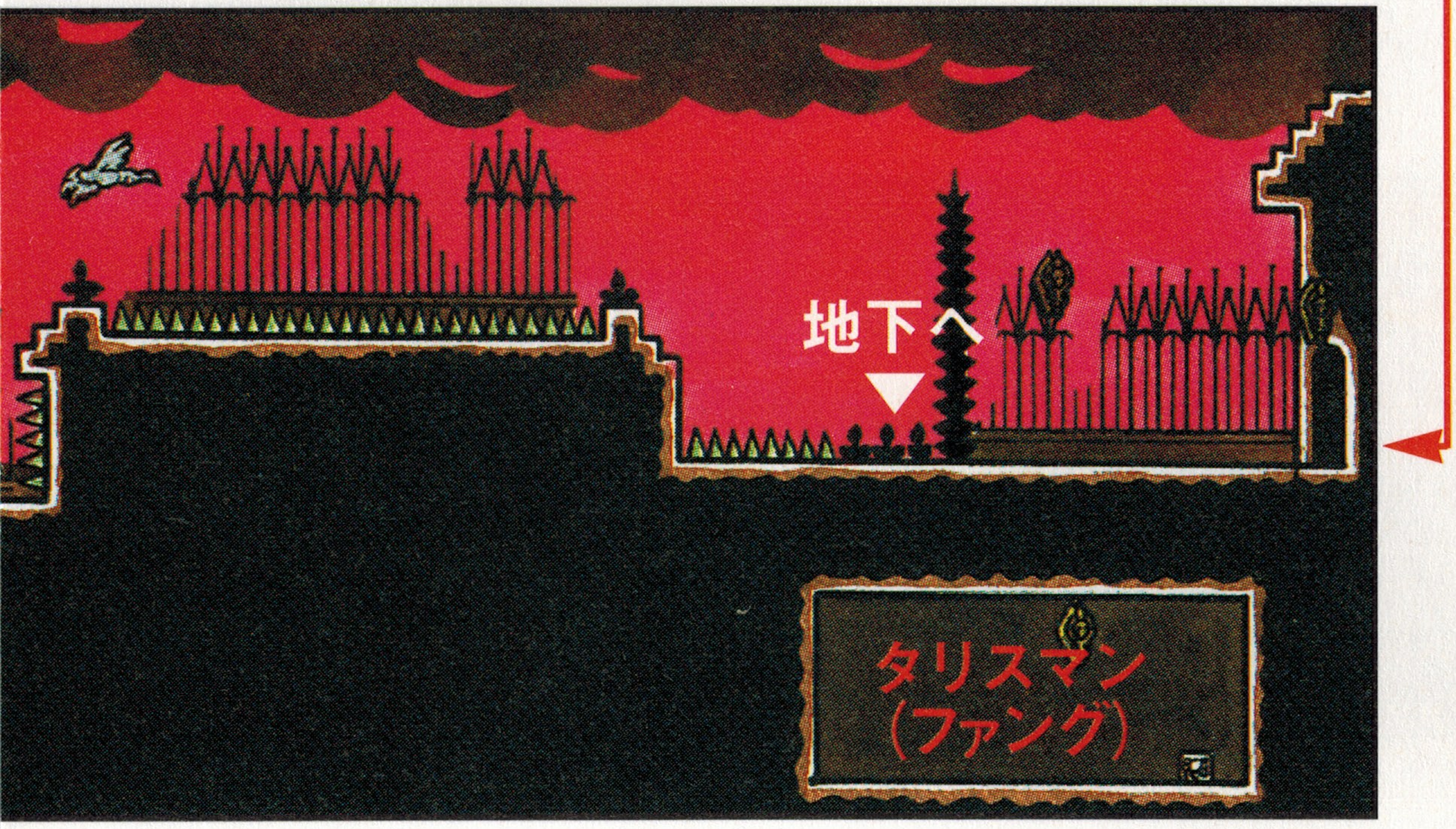


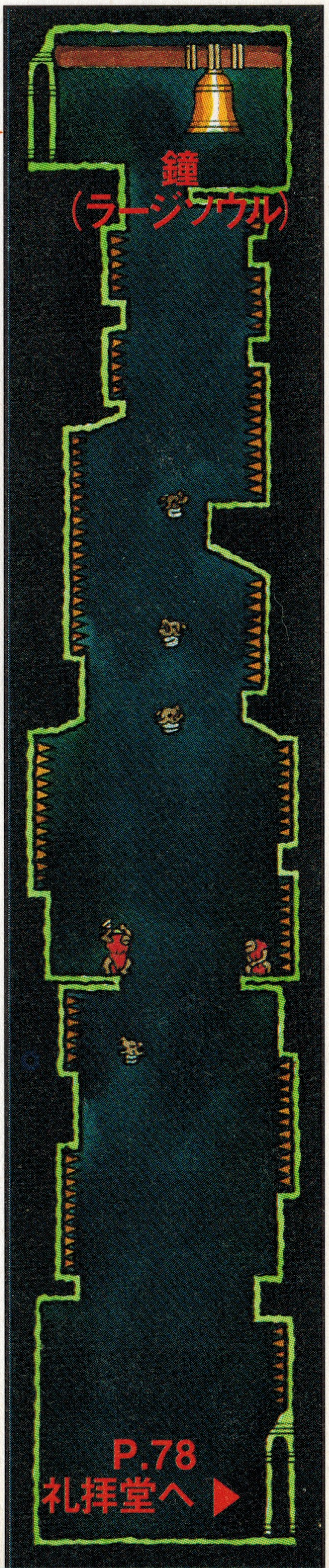
先ほどもあった巨大な吊り鐘。今度は中から何が出てくるのか、楽しみだ。おっと、ラージソウル。これでライフは満タンだ。

下へ降りるのは簡単

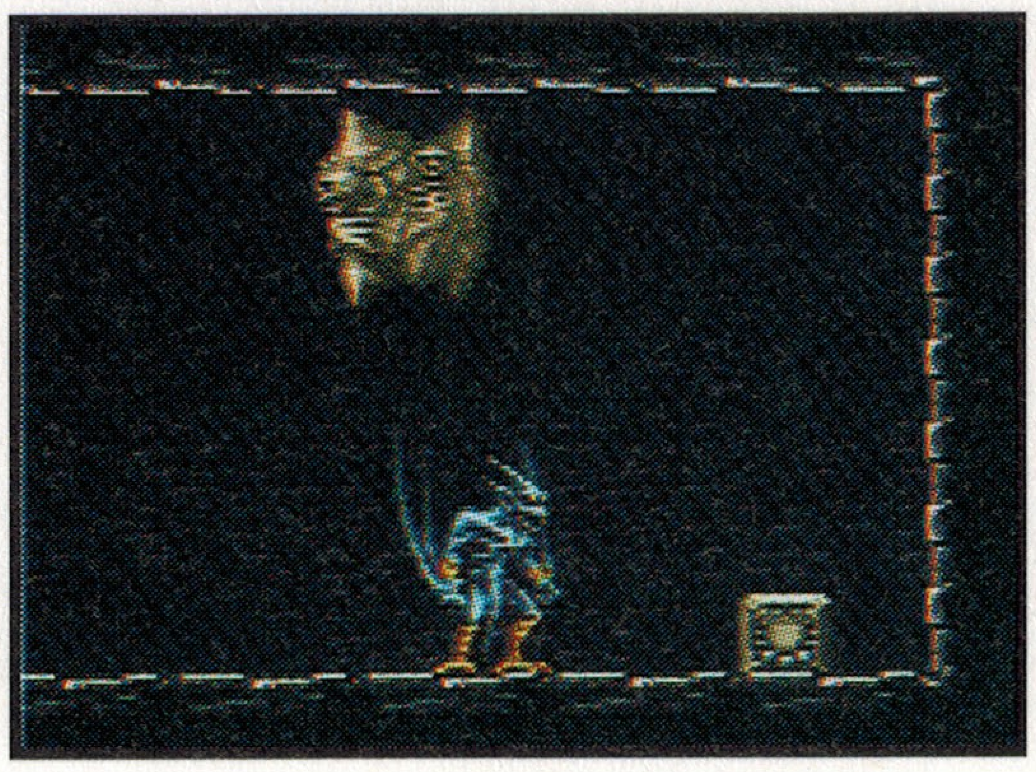


こういう塔は登るのは難しいが、降りるのは簡単だ。敵にやられながらでも強引に降りてしまえ。この先の雑魚を倒して回復できる。





ファングのタリスマン



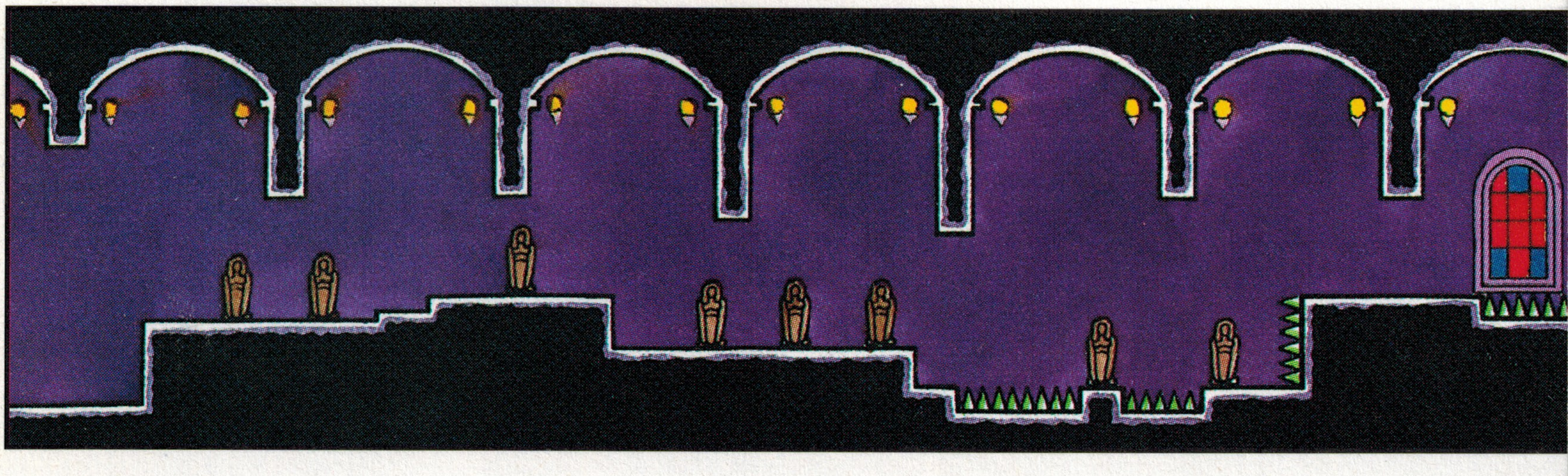
ここに落し穴があるとは。中にレムレースがアイテムの番人をしているが、おかまいなく奪い去れ。これで全タリスマンが揃った。

stage 7

礼拝堂

グリュオンを倒したその先に

ついに、ついに、最終ステージの
最終ボスに挑戦するときがきた。
美しい礼拝堂が
決闘の場となるとは。
前座に強敵グリュオンが登場。
叩き殺せ！
その奥の部屋に
あいつ、あの忌々しい
ファランクスがいる!!

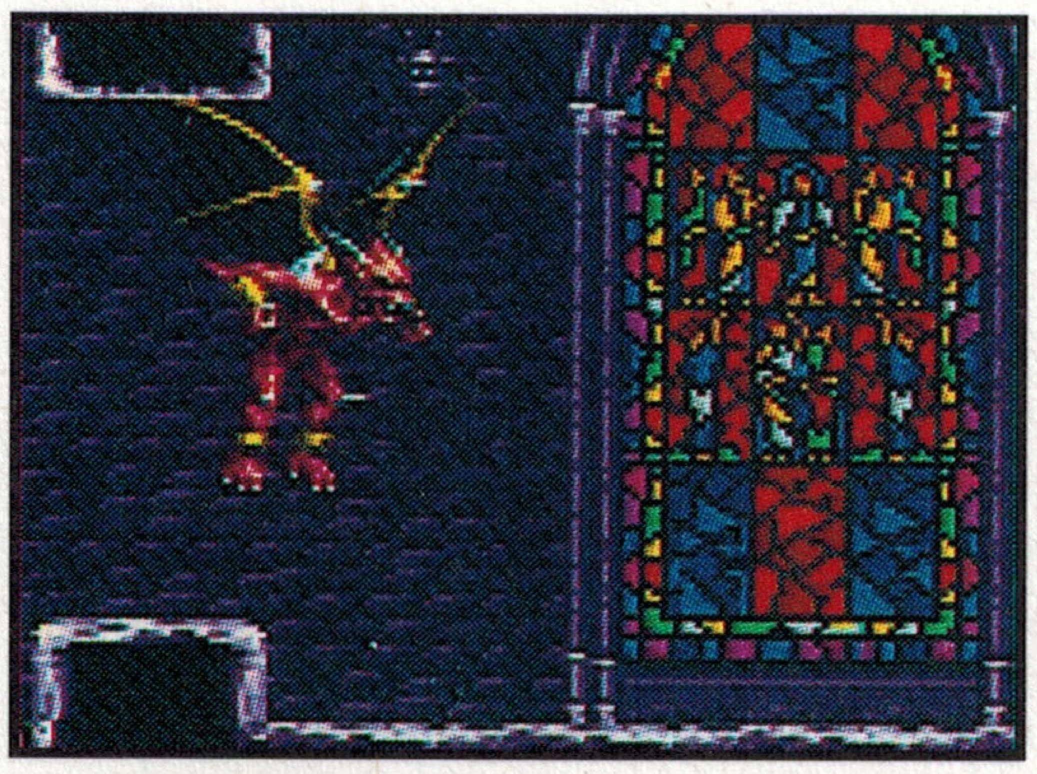


棺桶から腐った死体



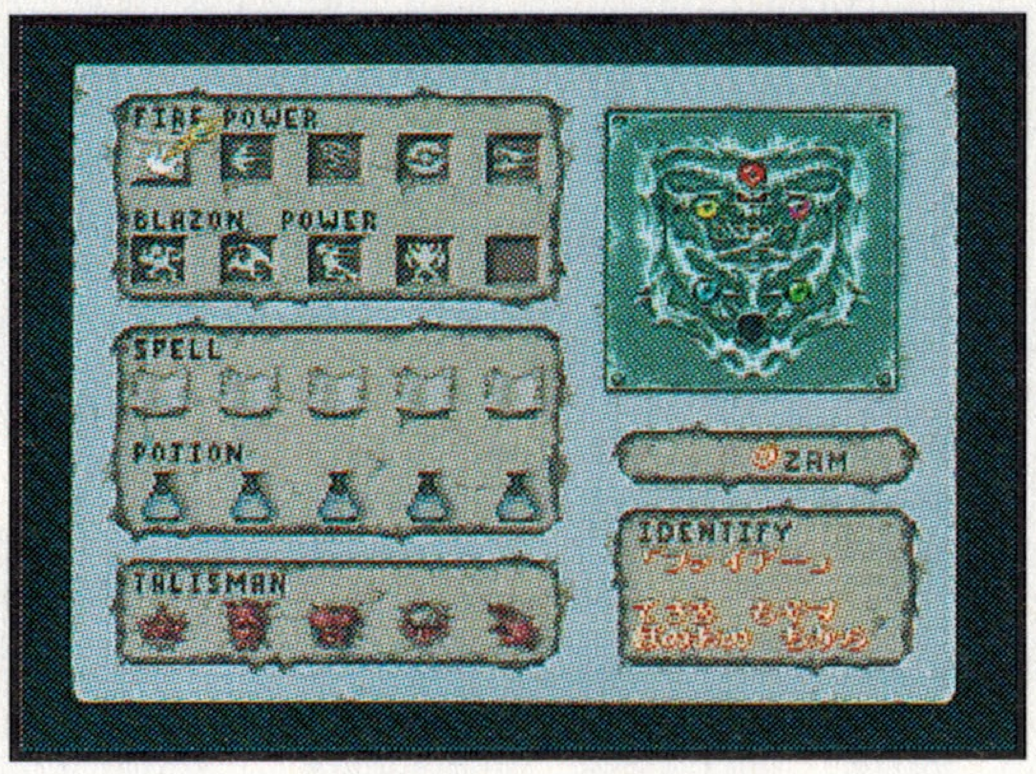
ピラミッドの棺桶からアイアン・メイデンが、腐りかけた身体を引きずり攻撃してくる。かまわず進め、もう雑魚には用はない。

美しいステンドグラス



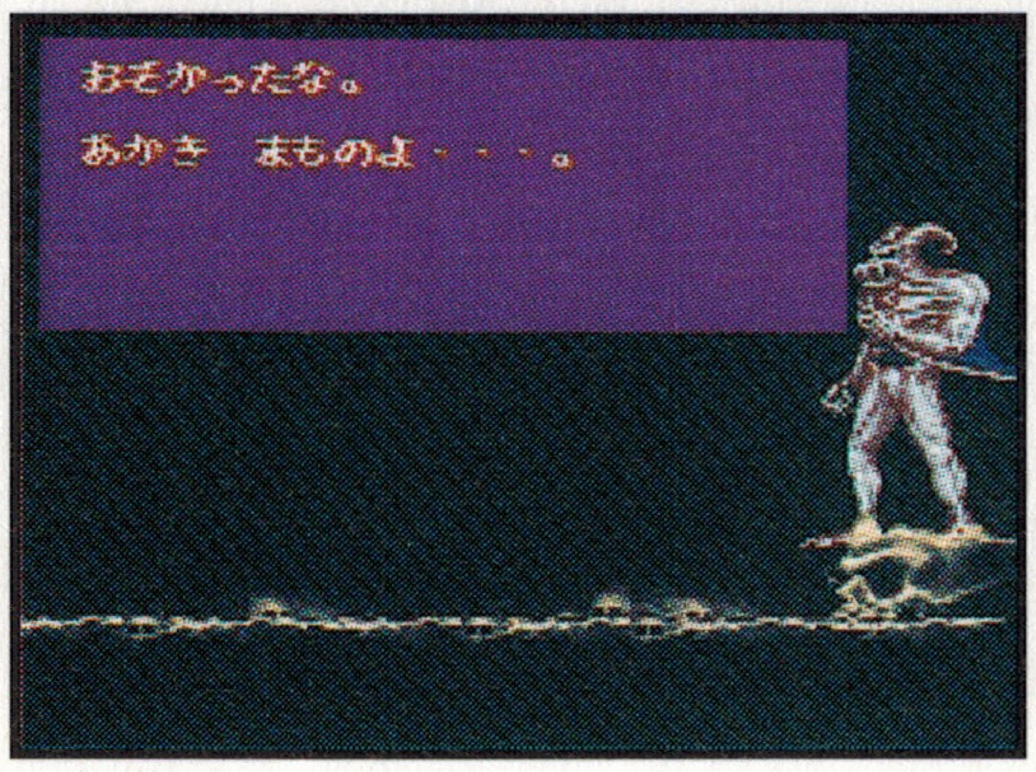
ステンドグラスに頭突きしても、何も出てこない。さあ、防御魔法はセットしたか、タリスマンは装備したか。まずは前座を倒せ。

現在の所有アイテム

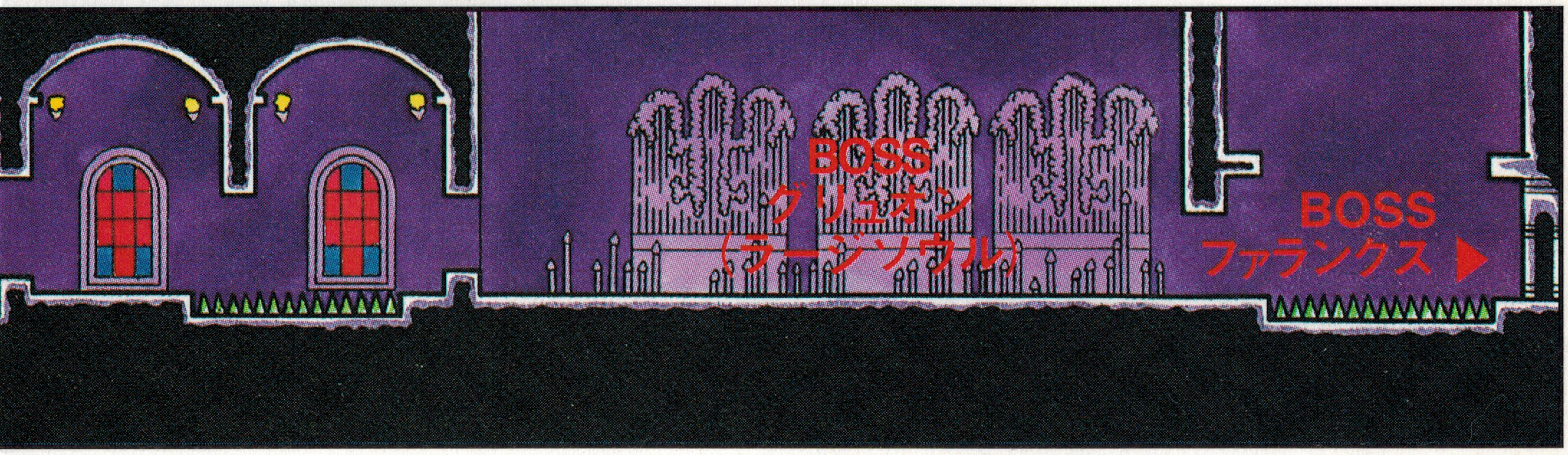


スタートボタンを押し、サブ画面を出してみる。まだ紋章がひとつ見つかっていない。だが、これでいい。己を信じ、突き進め。

ファランクスついに現わる!!

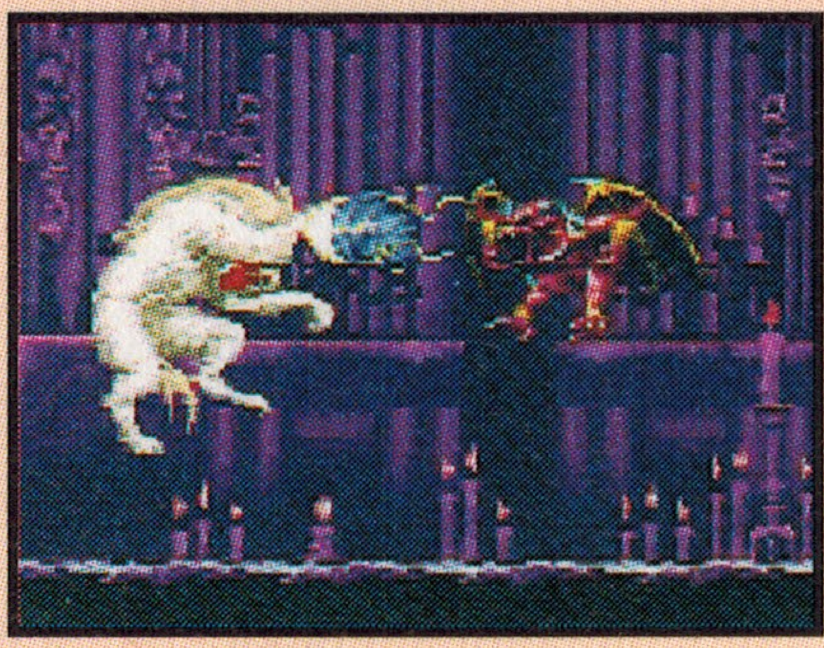


グリュオンを倒し、その先へと足を踏み入れる。ついに、ついに、ついに宿敵ファランクスとの闘いのときがきた。さあ、いくぞ!



BOSS GREWON考察

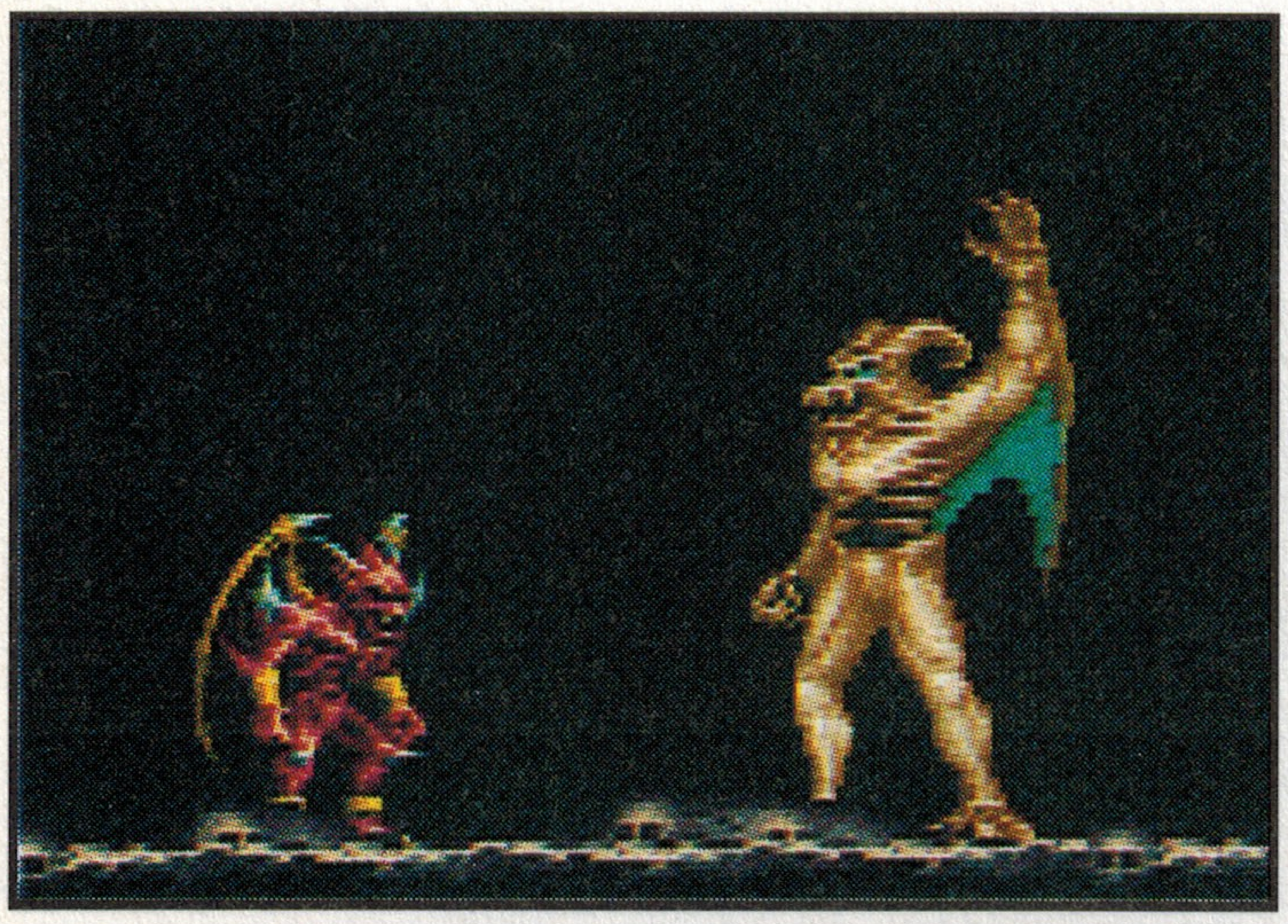




レジェンドアリーマーのダーク・フレアでグリュオンの背中ちょっと上を連射。すると、当たった瞬間、グリュオンは地面に落ちる。これを繰り返すのだ。

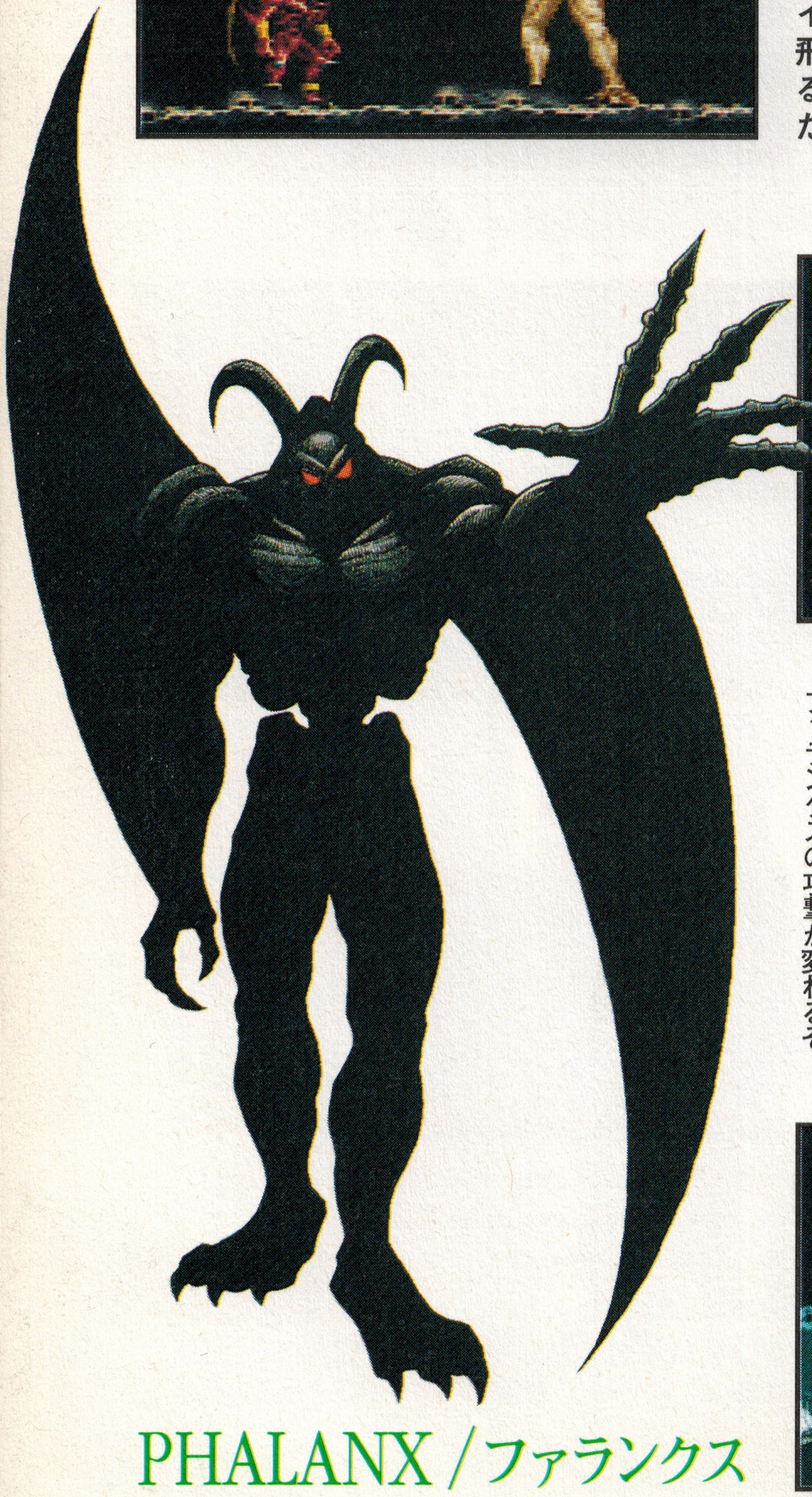
グリュオンを攻略するのはたいへん難しい。だが、ほんのわずかにホバリングして、グリュオンの背中の上にダーク・フレアが通過するようにセット。うまくいけば、グリュオンは動けなくなってしまい、やられるだけやられてくれる。位置がずれないように注意し、連射だ。

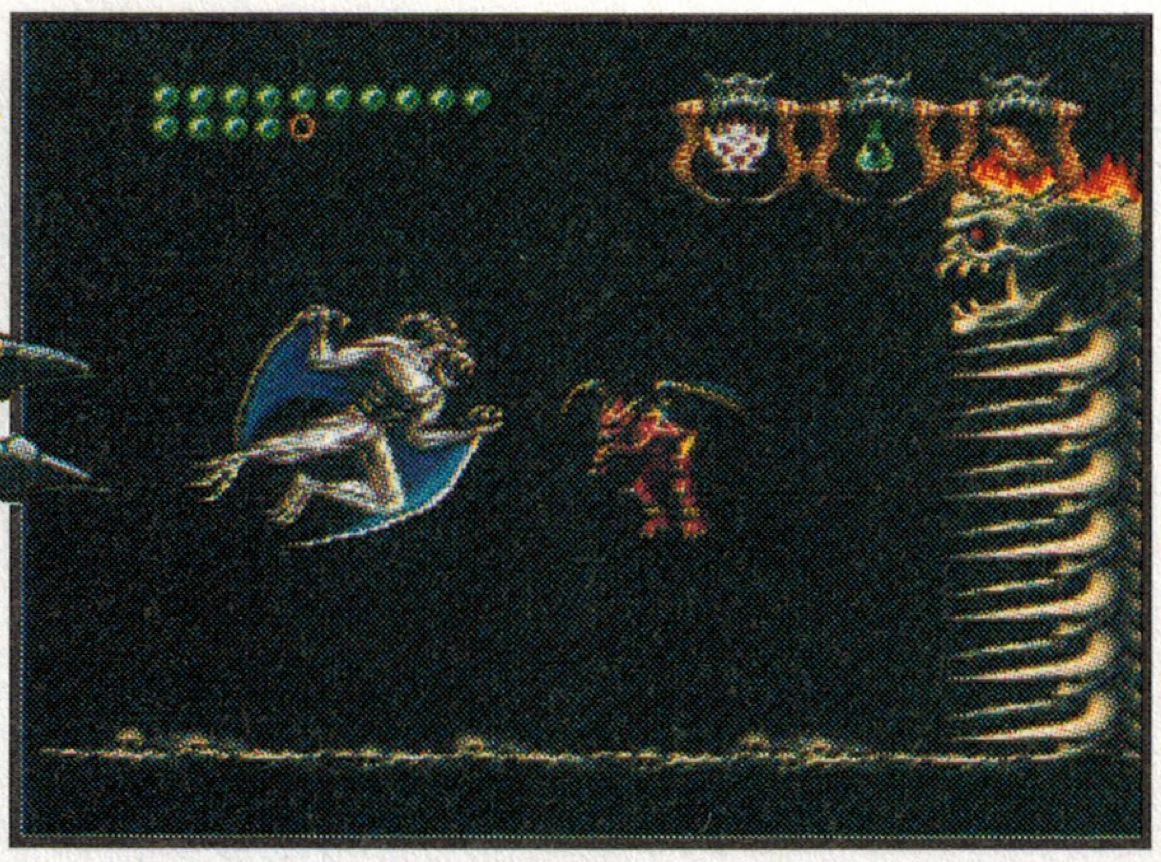
ファランクス徹底攻略



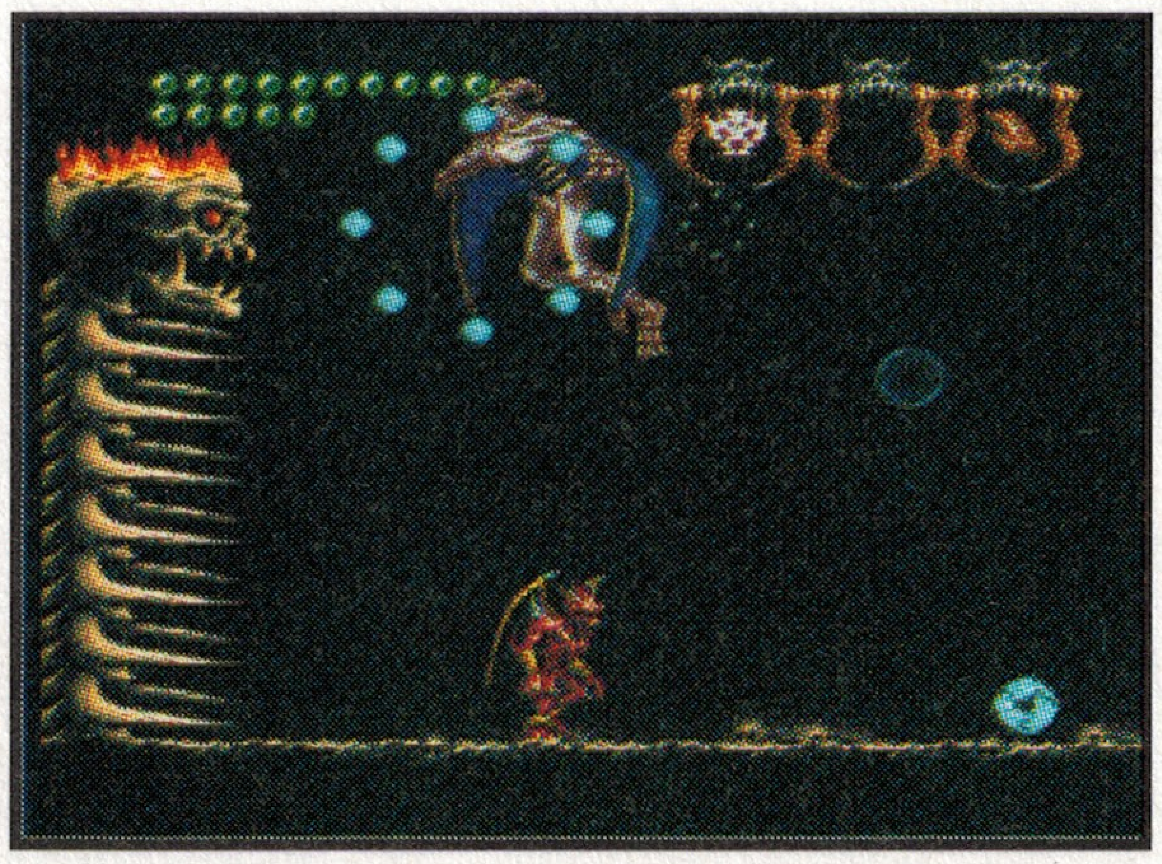
千年前の怨みを、ついに晴らすときがきた。ファランクス、白骨のようなその体色から、悪魔たちに『白き王』と崇められている、全魔界を統べる支配者。千年前、赤き魔物（レッドアリーマー）を不意打ちして奪った、天の紋章の力により、強大なパワーを身に付けている。そんな相手だが、どうする!?

どうするも、こうするもない。千年の怨みを晴らすべく、ブッ殺すまでだ。ポットすべてにマンドレイクを満たして、さあ闘いだ。ファランクスは宙を飛びまくる。ファランクスにたっぷりと攻撃を加えるには、ホバリングで闘わなくてはならない。体当たりを避け、ダーク・ファイアーを叩き込め。

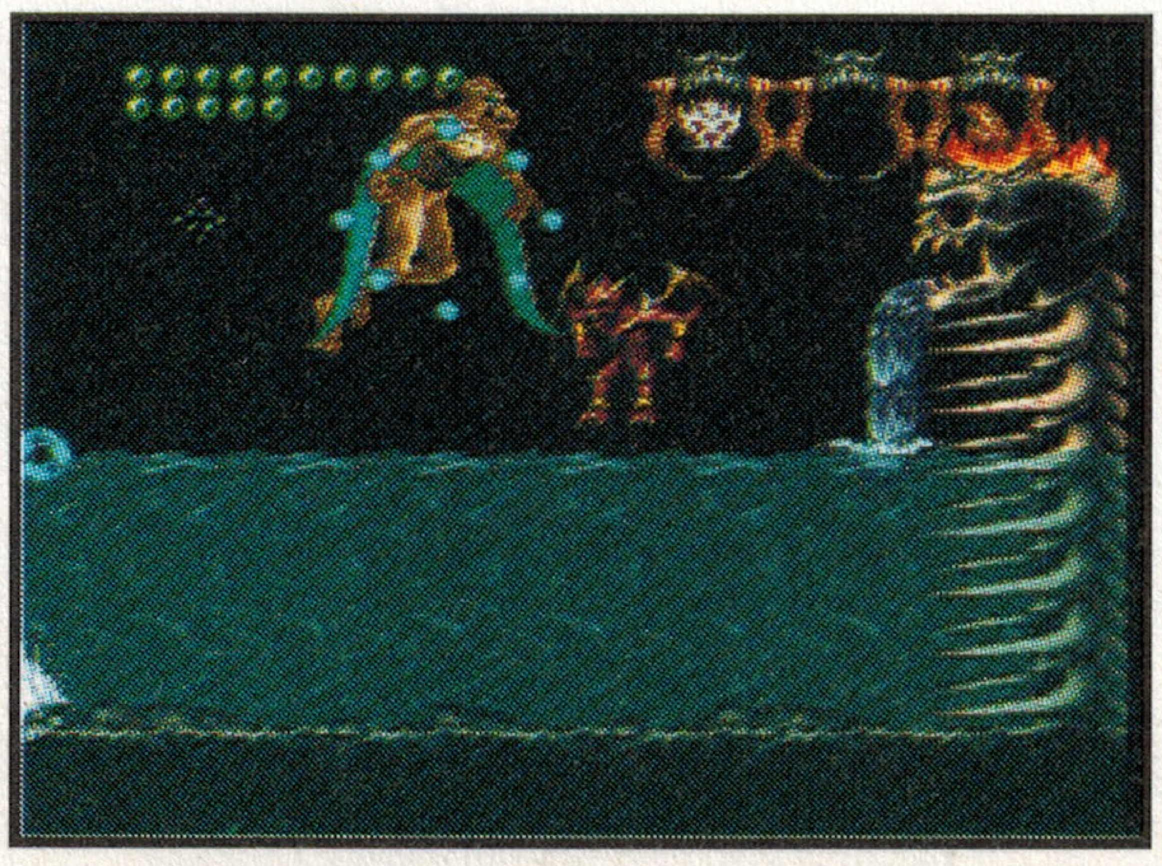




このようにアイテムをすべて揃えなくともファランクスと闘うことはできるが、まあ無理だ。やめとけ。それとレジェンドアリーマーで闘うのもだめだ。火の紋章レッドアリーマーでいけ。



フィールド左右には鋭利なトゲがあり、ヘルクライムはできない。だがファランクスは意外と簡単に倒れる……。いや、これからが、天の紋章の本領発揮。ファランクスの攻撃が変わるぞ。



一度は倒したかと思ったが、天の紋章の力を使って、本気を出しやがった。水が出るわ、誘導弾は出すわ、空中機雷は仕掛けるわのやりたい放題だ。だが決して、あきらめてはならない。

PHALANX／ファランクス

今度こそファランクスを倒した。と思いきや、ファランクスの野郎、「それは抜け殻だ」とぬかしやがる。しかも、そのあとどこかへ消えちまった。おっと、右側に通路のようなものがあるが、行ってみるか……。

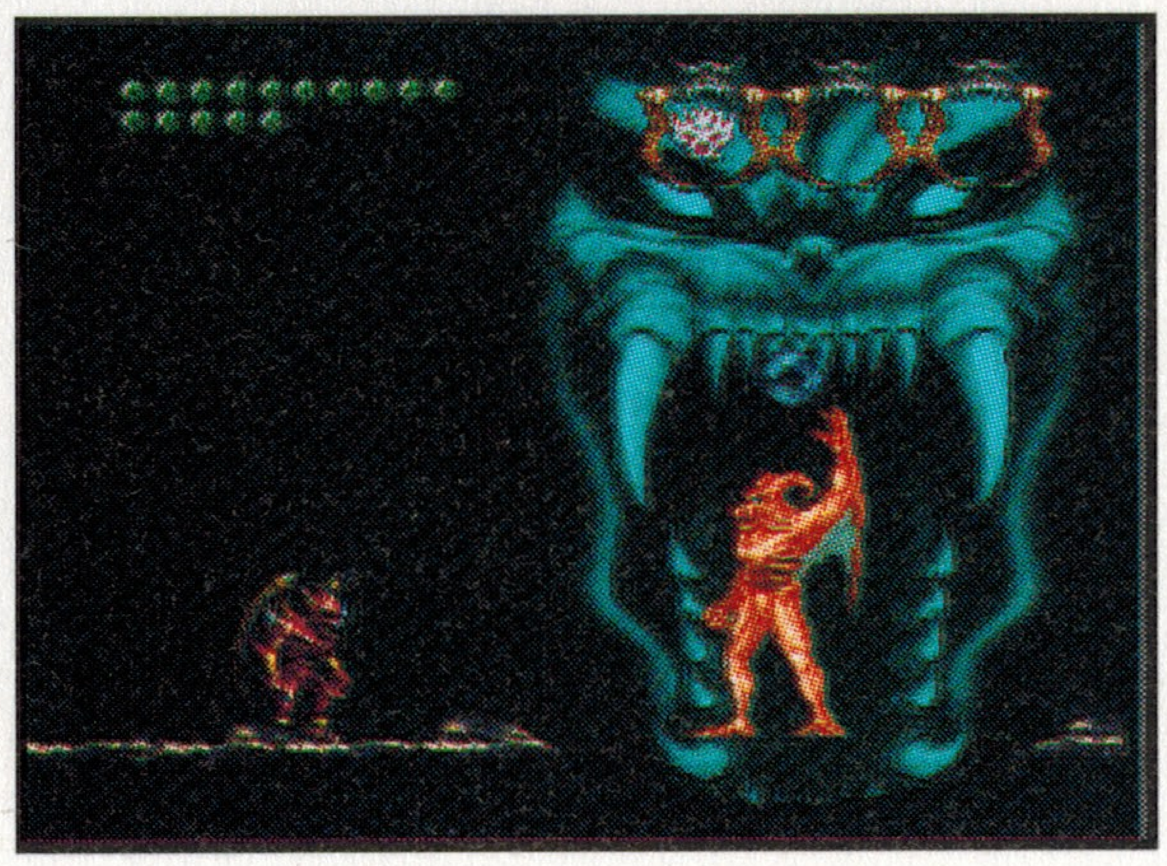
おおっ!! なんだこの巨大な化物は!!

その化物とは、なんと、究極の紋章のパワーを得たファランクスだったのだ。口からは極太のレーザー、肩から伸びる巨大な触手からはビーム。さらに、手のひらで誘導弾を次々と作り出す。まさに化物。

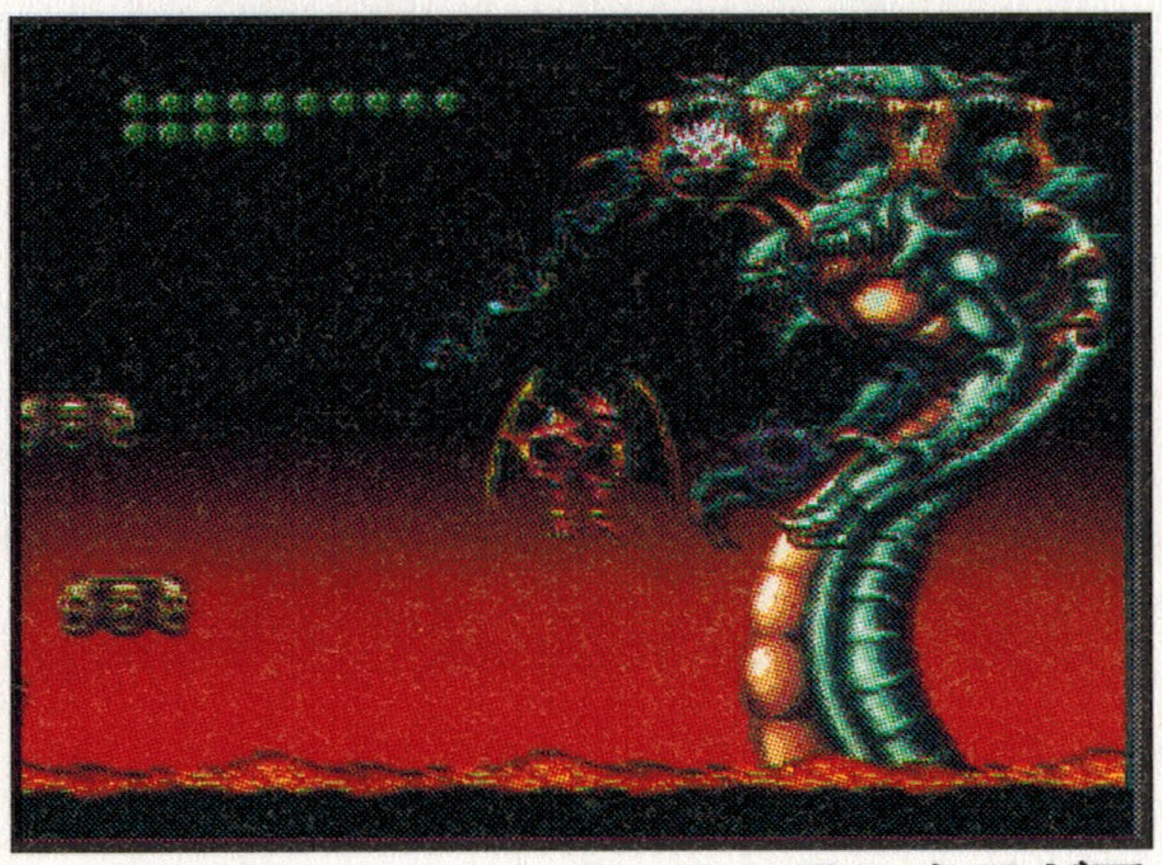
こんなのを倒せる奴がいるのか？ そこのあんた、あんただよ。やっつけちゃってください。

究極の紋章を手にした最強の悪魔!!!

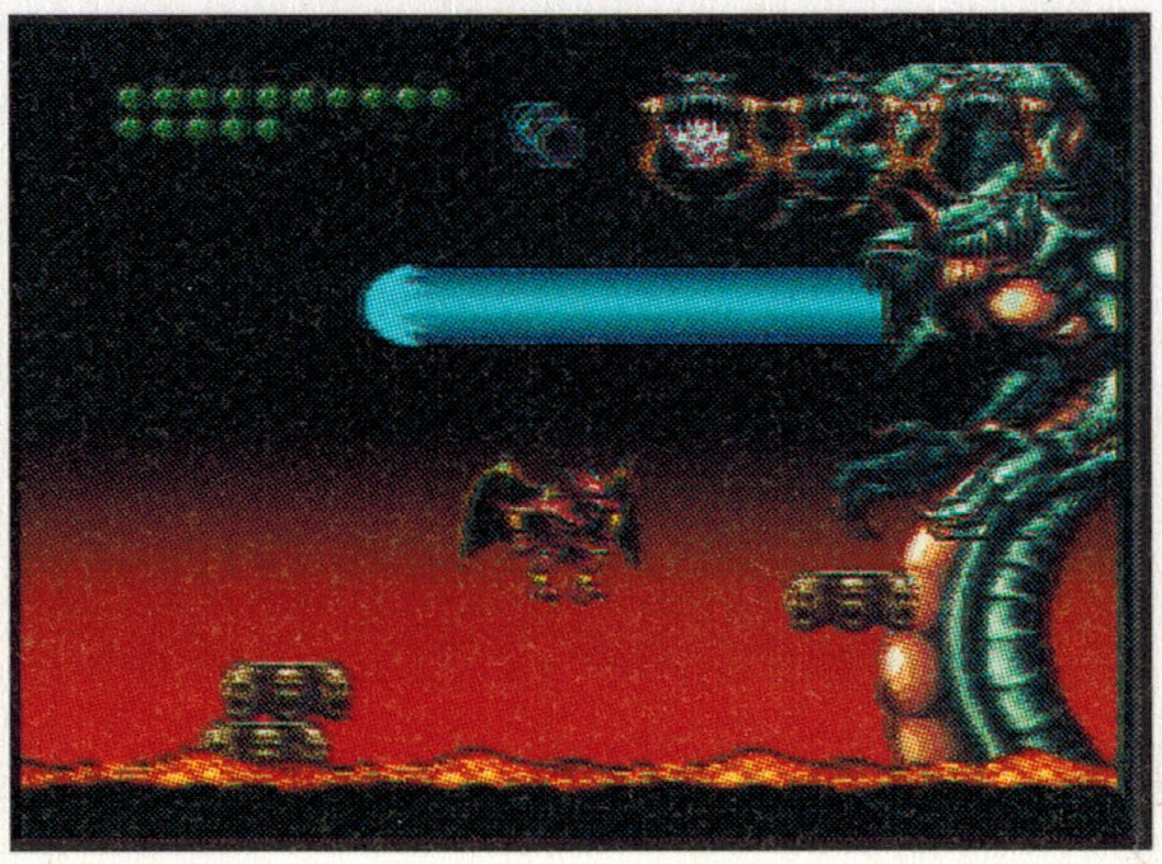




すべての紋章を集めて強大なパワーを手にする。そのためにやつは、レッドアリーマーに紋章集めをさせていたというわけだ。はじめから、仕掛けられた茶番だったのだ。



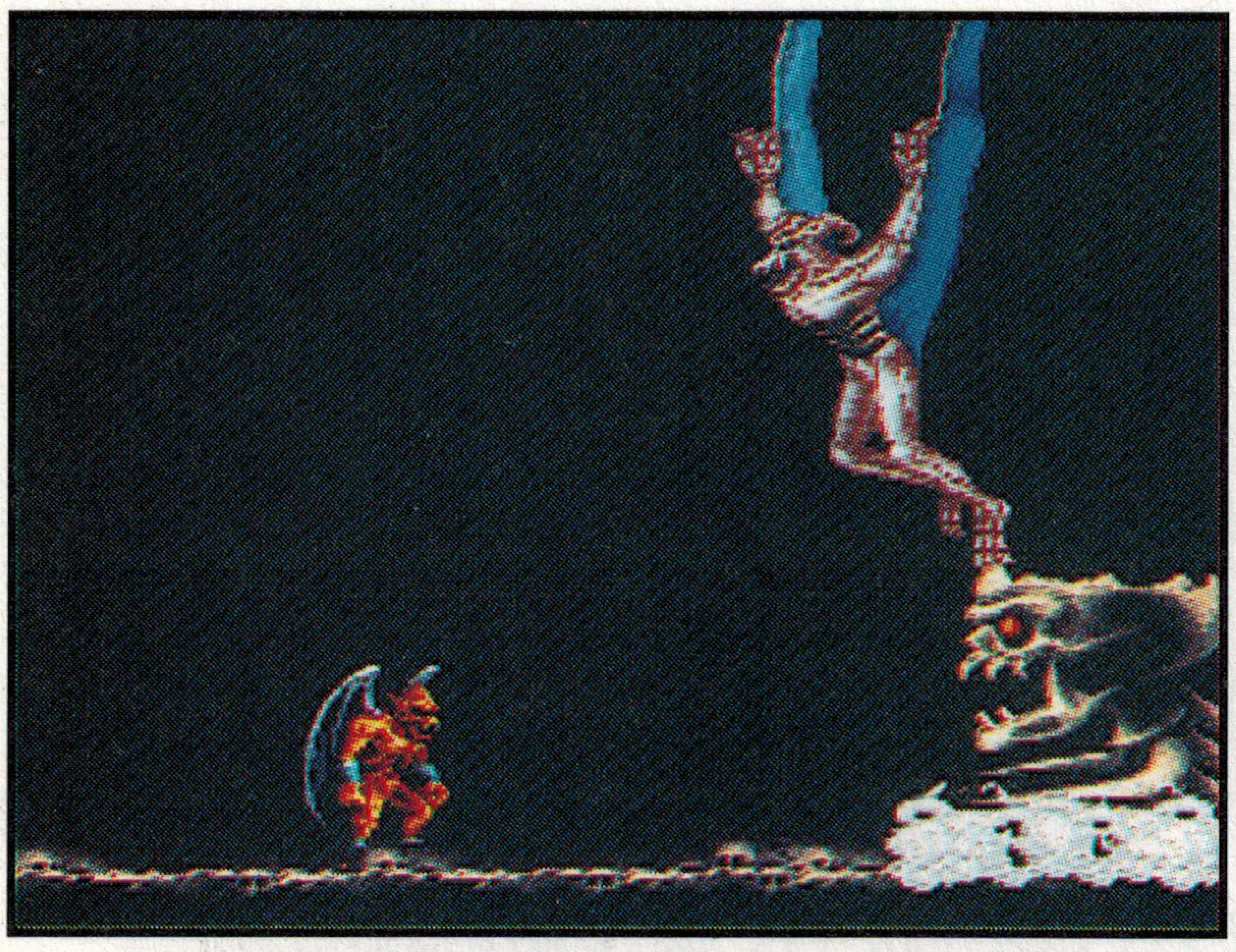
謎のパワーによって、ファランクスがアルティメイト・ファランクスに変身。おぼつかない足場で、攻撃を避けるだけで精一杯。しかも、こっちの攻撃が全然通じないっ！



弱点はどこだ。どこかに弱点があるはずだ。後はまかせたぜ。化物、アルティメイト・ファランクスの弱点を探り出し、手にタコができ、血豆が潰れるまでやってくれ。キミなら倒せる！

エンディング集

エンディングパターン1



このゲームは、じつはアイテムをすべて集めなくても、終わることができる。エンディングが見られるというわけだが、やはりそれは真のエンディングではない。バッドエンディングだ。ここに紹介するエンディングシーンが出てしまったなら、今一度パスワードを入力し直して、再度チャレンジしてほしい。だって、真のエンディングを迎えずに、終わるわけにはいかないではないか。

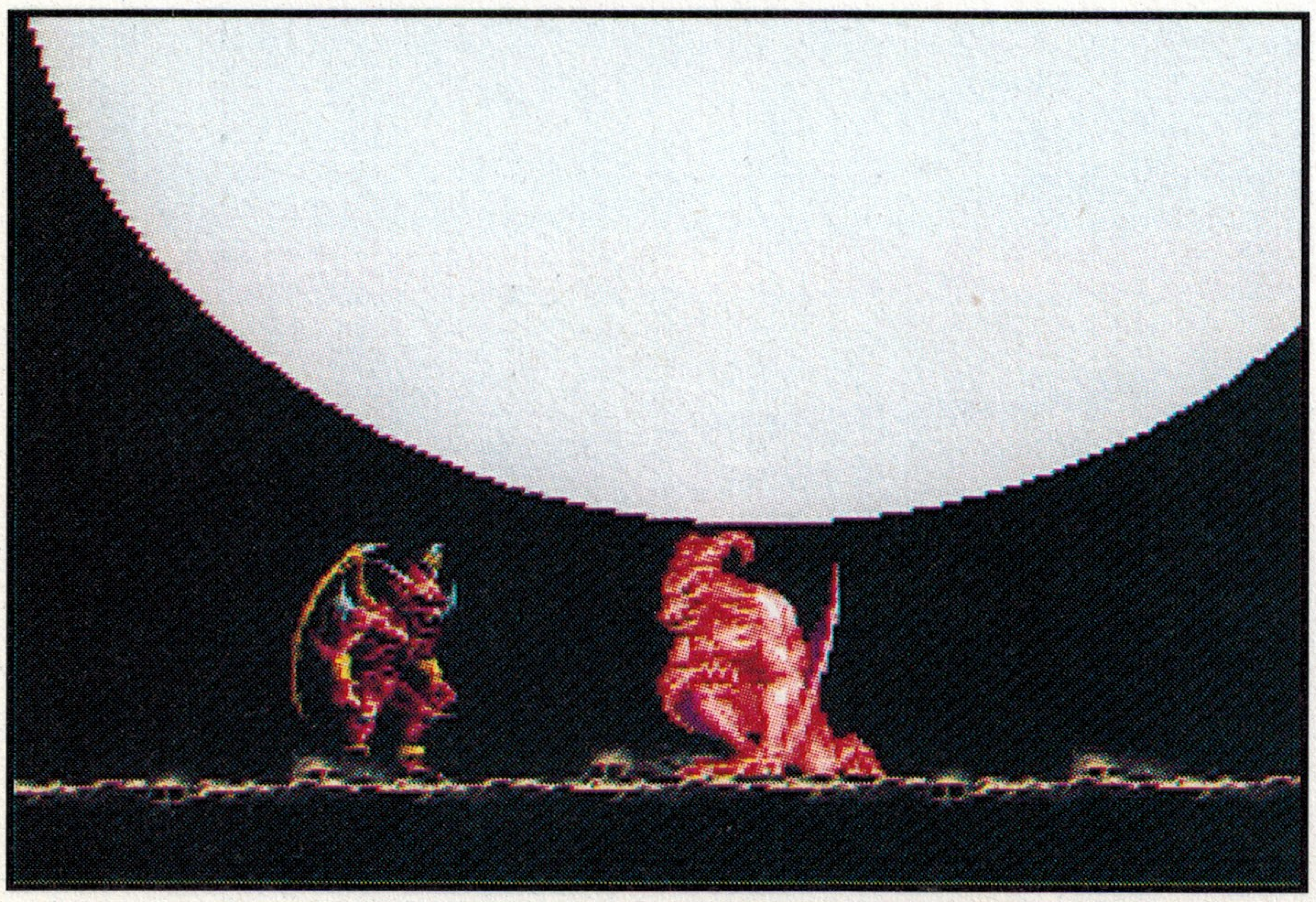
各ステージのボスすべてを倒しきっていないと、この戦いのあと、すぐにエンディングとなる。

エンディングパターン2



ボスをすべて倒しても、紋章の集まりかたしだいで、エンディングが変わってしまうらしい。

エンディングパターン3

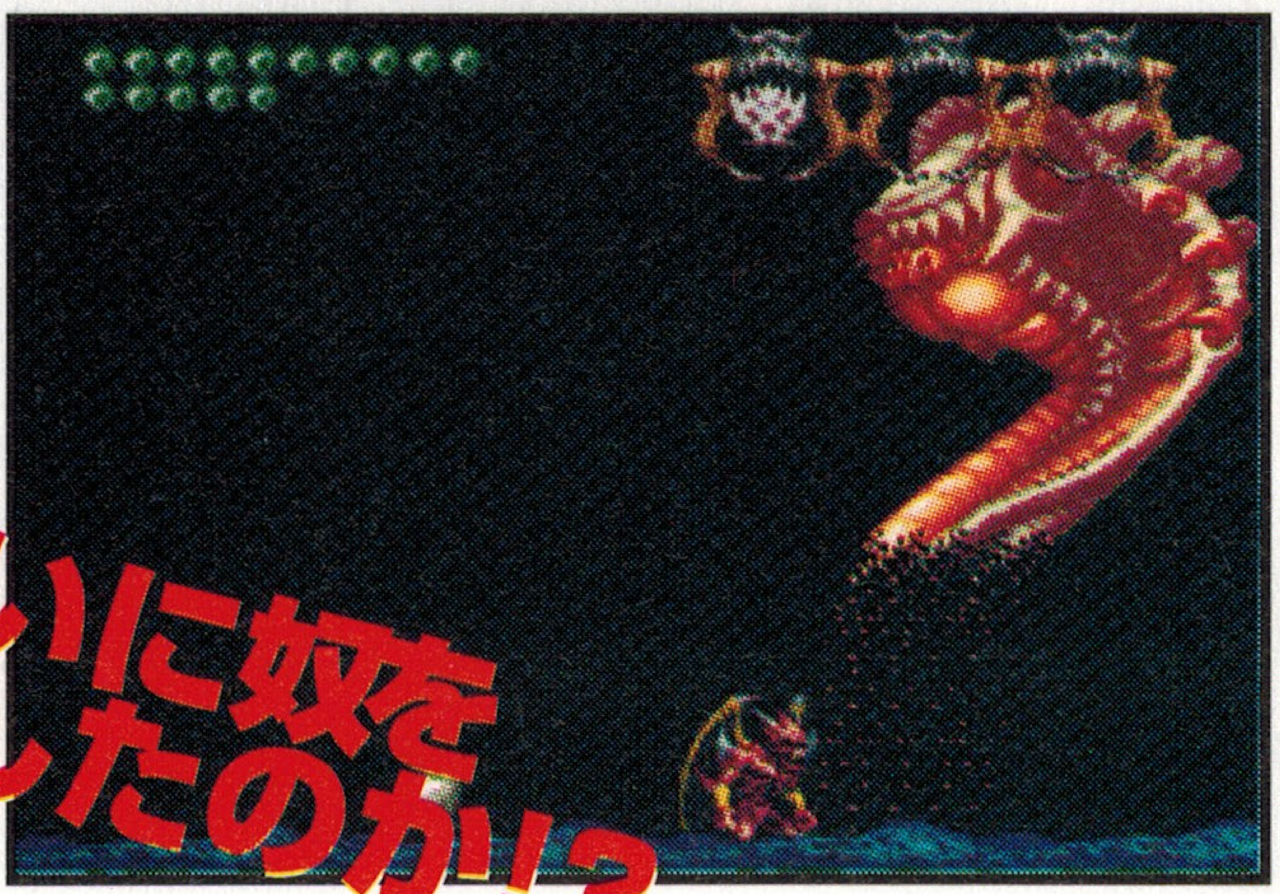


ライフゲージは？　タリスマンは？　ひとつでもかけていると、究極のエンディングは遠いぞ。

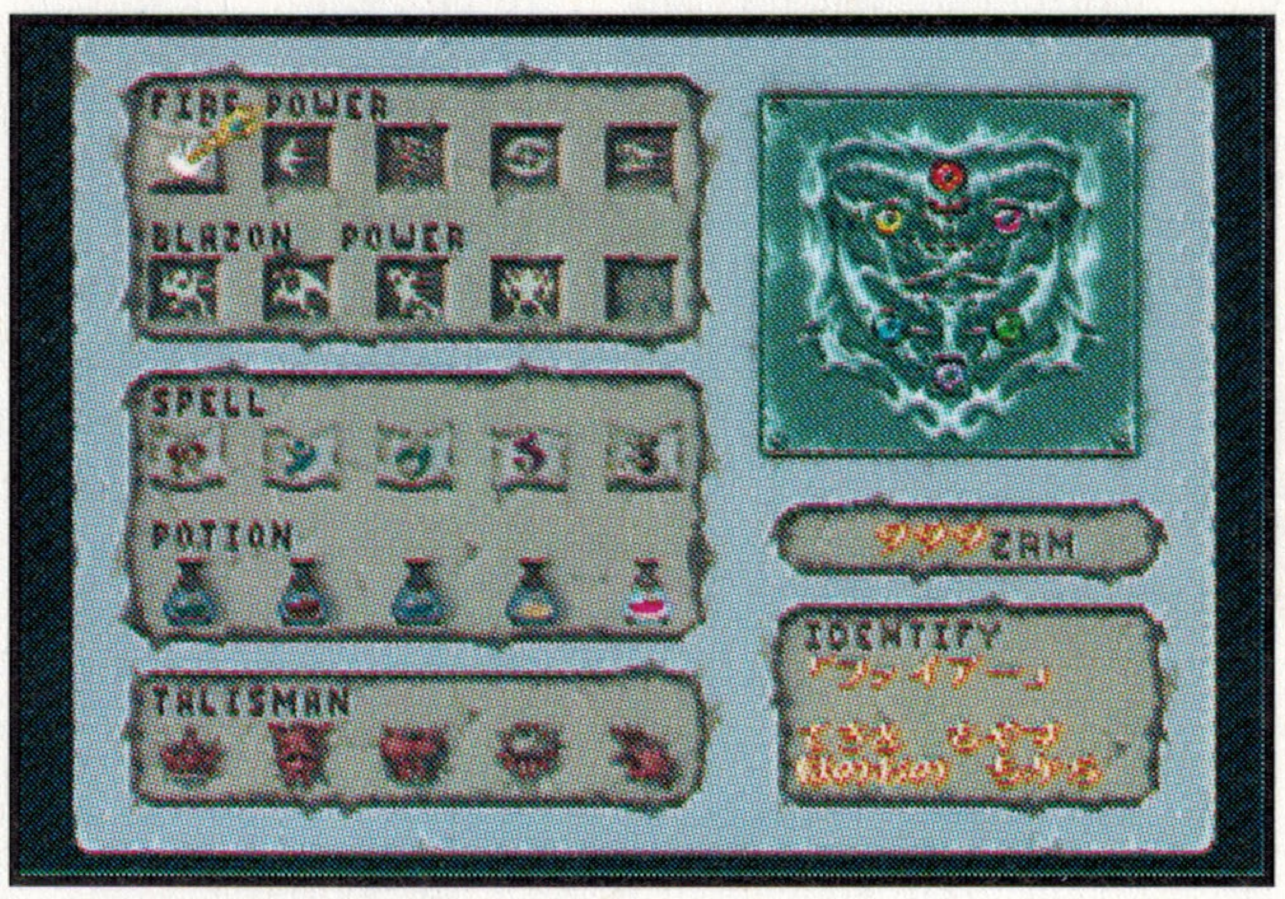
究極の紋章とは……？
その力の秘密を暴く!!

ファランクスは、すべての紋章を手に入れて究極形態アルティメイト・ファランクスとなり、あれだけの力を発揮した。もしや、このアルティメイト・ファランクスを倒せば、その力はレッドアリーマーのものになるのではなかろうか？ すべての紋章を手にした、究極形態のレッドアリーマー。いったい、どれほどの力を有し、どんな姿に変わるのだろうか？ それは、まだ誰も知らない……。

これで戦いは終わったのか!?



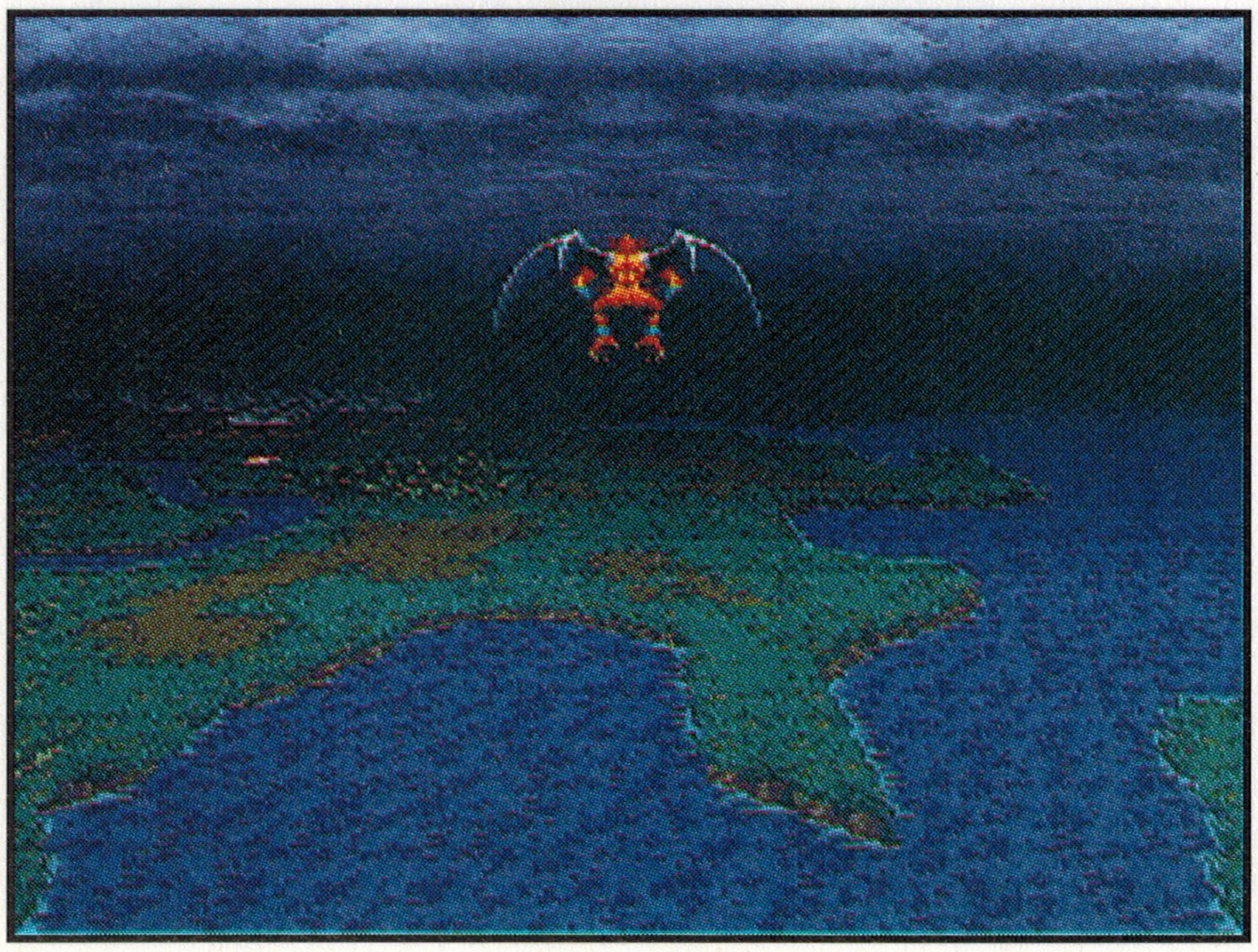
ひとつ紋章がたりない



紋章をあとひとつ手にすると……。

究極のステージは存在する!?

噂では、どうやら究極のステージというものがあるらしい。そこには、人間界に巣くう闇の魔王がいるというのだ。これは憶測だが、もしそんな奴がいるとするなら、これはもう手がつけられないほど強いだろう。あのファランクスでさえ、手出しができなかったのだから……。



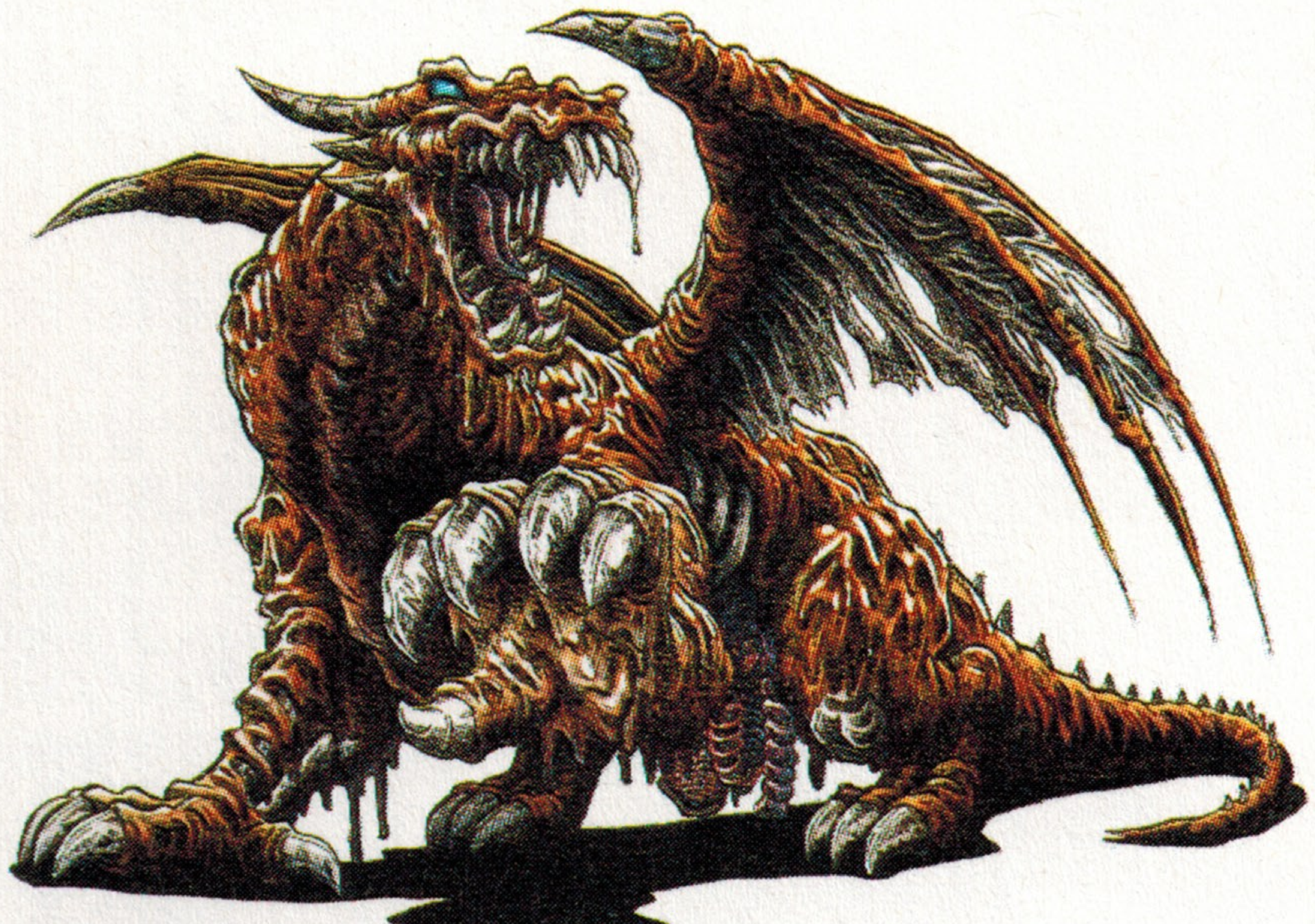
噂に聞こえた究極のステージを求めて、レッドアリーマーは……。

究極のステージはいずこに……!?

モンスターイラストデータ集

輝くモニター上に表示される魔物を、ここでは美麗なイラストで紹介、解説する。特徴、弱点、出現ステージ数などをわかりやすく表組とした。

SOMULO ソムロ



特徴／火を吐き、動きは遅い
弱点／頭部
出現ステージ／ステージ0

かつてその強靭な翼で人界と魔界を自在に行き来し、人から竜と恐れられた魔界最大の悪魔。一度、赤き魔物によって倒されたが、天の紋章の力で復活。

SHADO F シャド・フ



特徴／空中からふわりと出現
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ1

顔まで覆う白いボロ布に身を包み、祭壇のまわりを徘徊する、低級の人型悪魔。死ぬと、布を残して消滅してしまう。

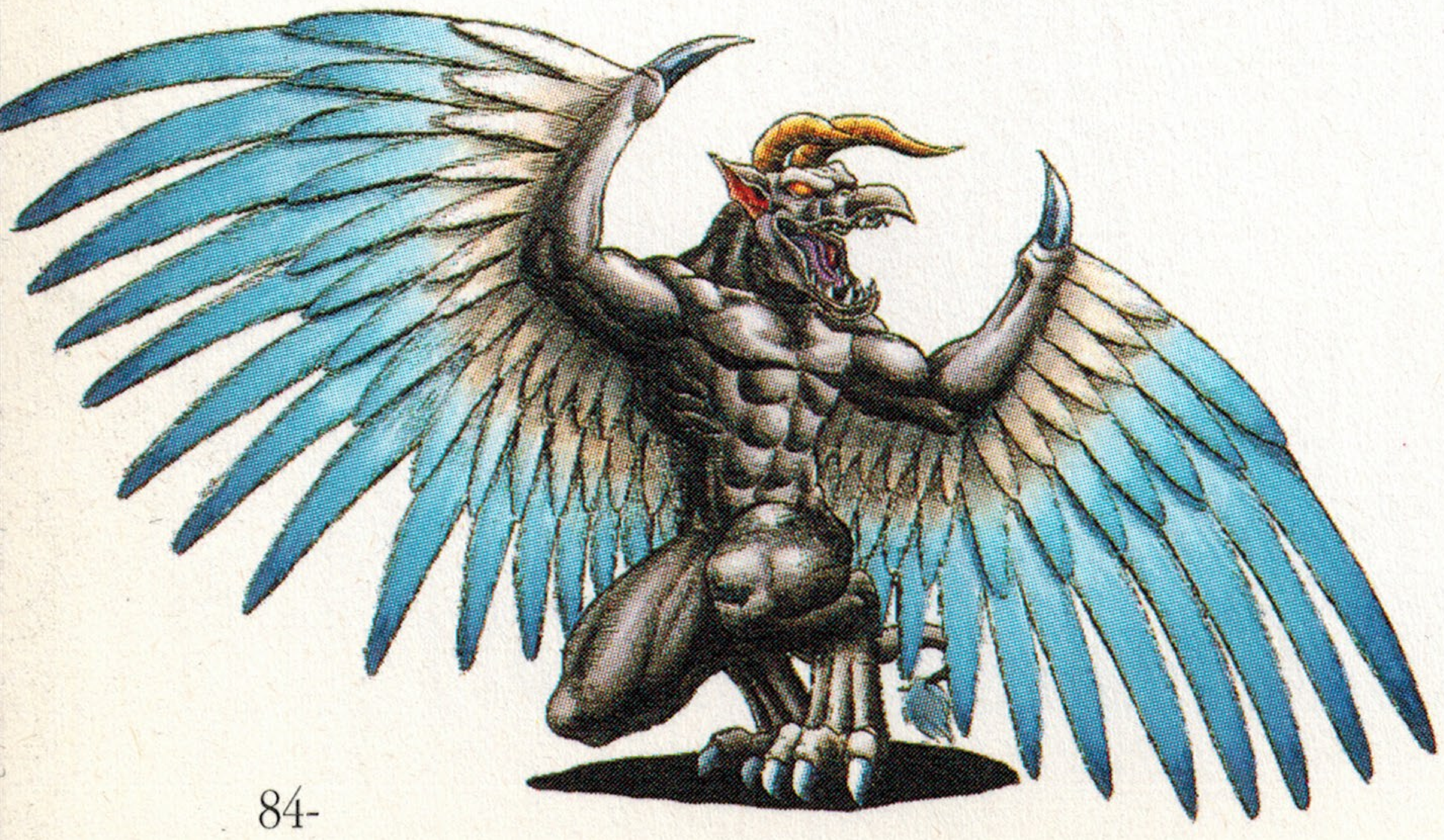
GULLTAV グルタフ



特徴／斧を投げ、跳ねまわる
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ1以降

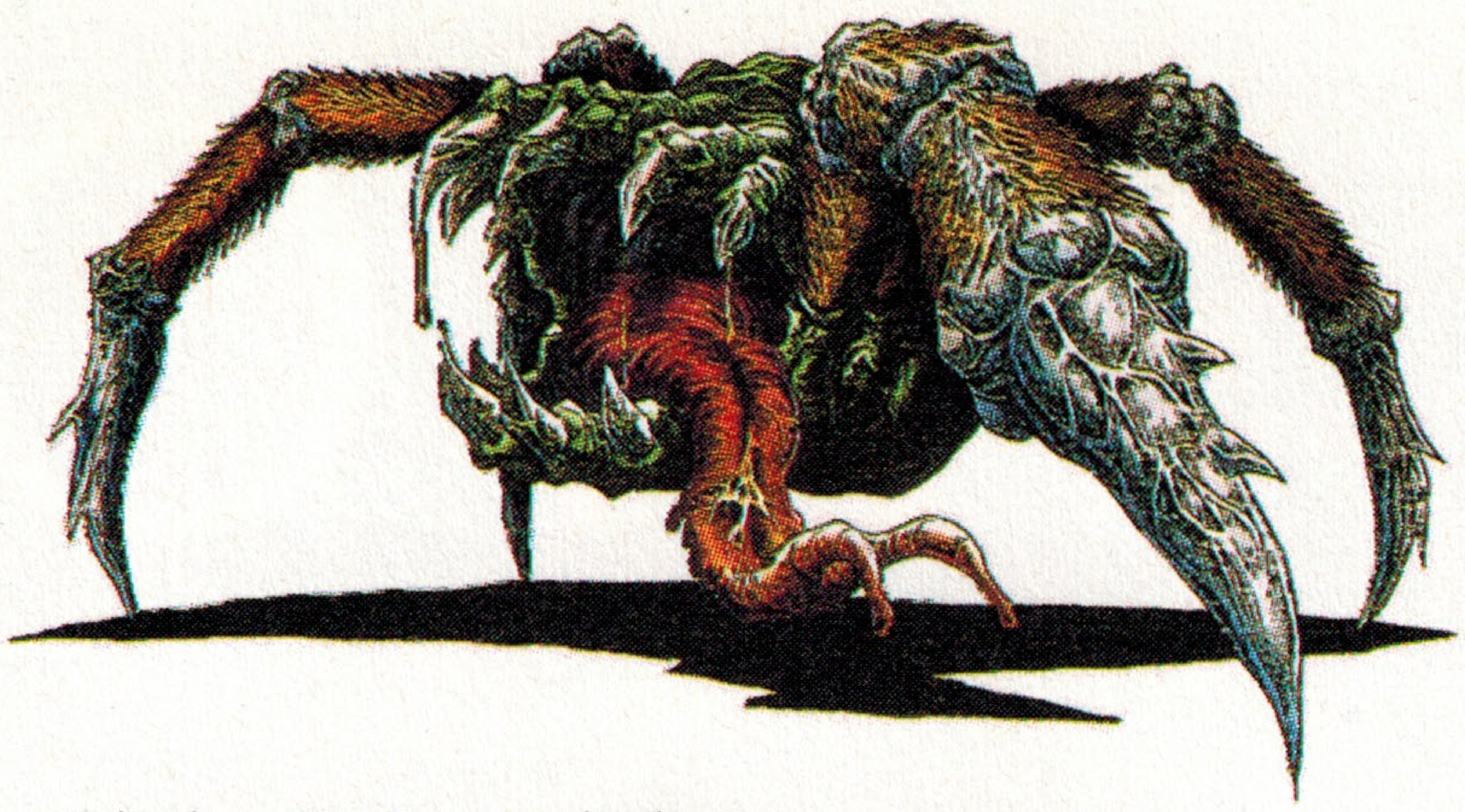
コロシアムの周囲に棲息し、敗者の腐肉をむさぼり食う、食屍鬼（グール）の一種。死体をばらす斧は、ときに生者にも用いられる。

HIPPOGRIFF ヒポグリフ



特徴／石像に擬態する
弱点／気の紋章に弱い
出現ステージ／ステージ1以降

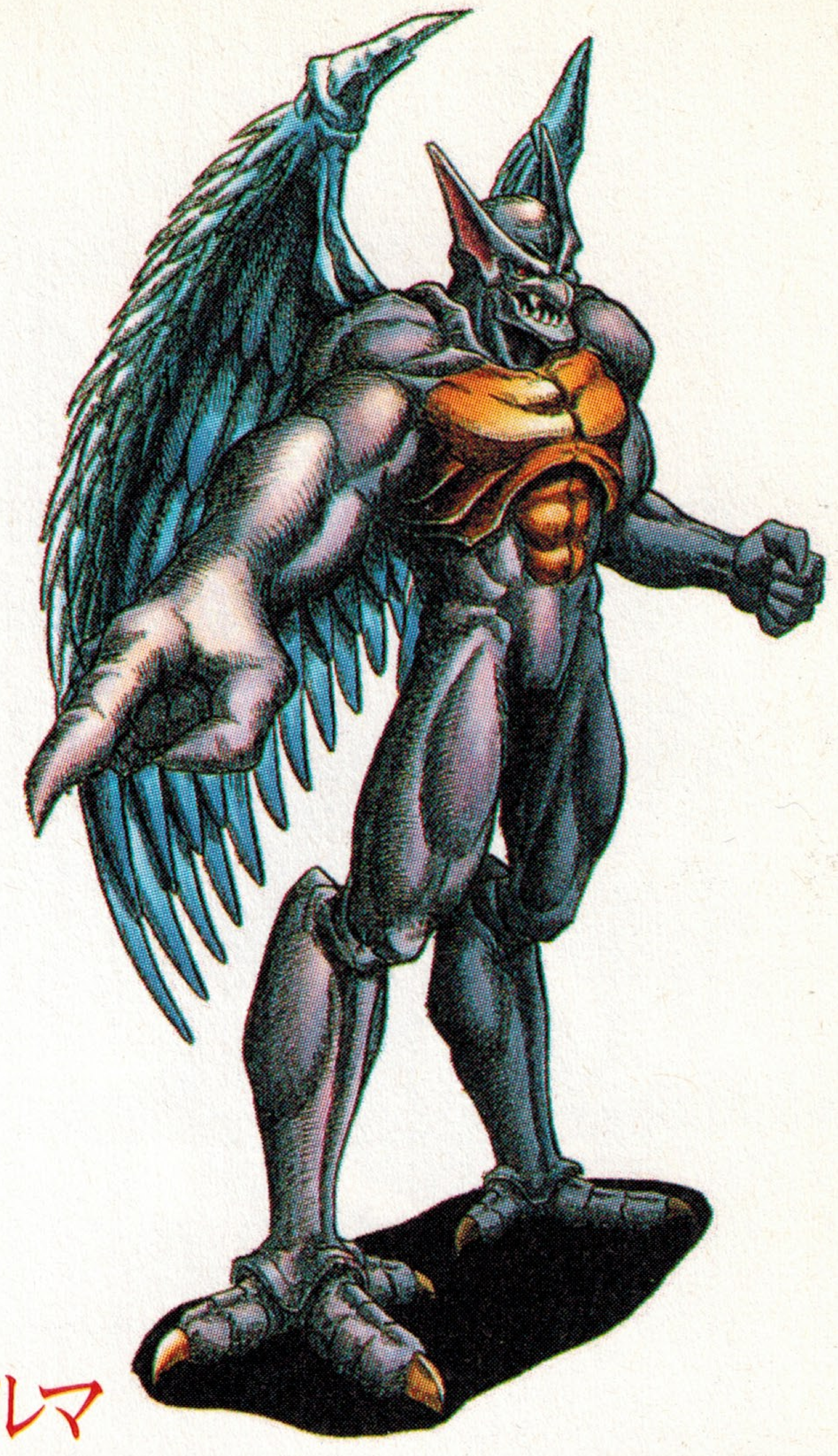
普段は石像に擬態し、油断した獲物をが近付いてくるのを待ち受ける。本性を現わすと、石像のときとは打って変わり、す速い動きで獲物を翻弄する。



STABROTH スタブロス

特徴／絶壁に這う
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ 1 以降

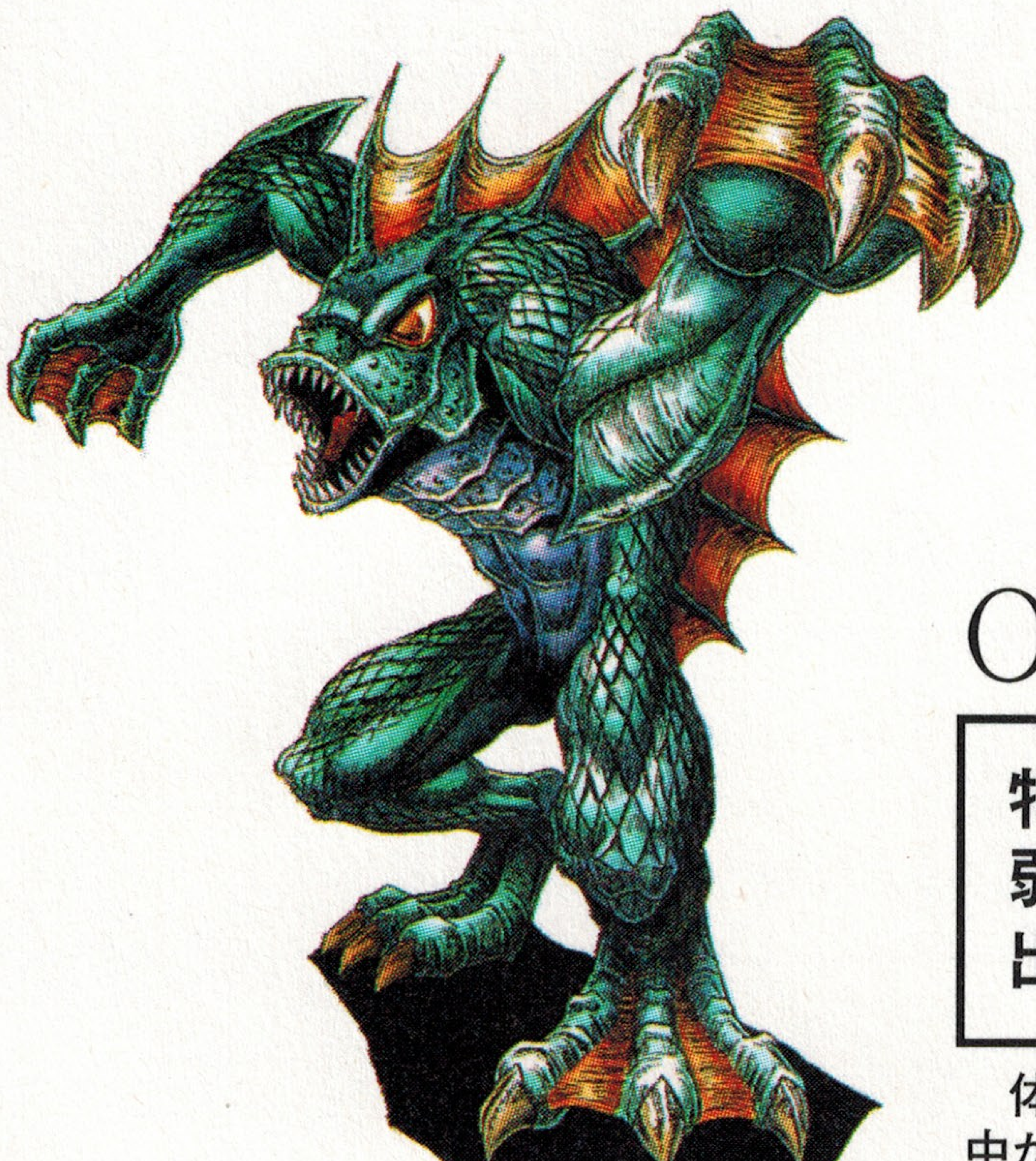
断崖に棲息する、クモ型の魔物。その節くれだった脚の先には鋭い鉤爪がついており、切り立った岩肌にも張りつくことができる。



ALMA アルマ

特徴／何度も登場するライバル
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ 1 以降

強靭な翼と天賦の魔力を兼ね備えた、まさに闘うために生まれてきたような漆黒の悪魔。悪魔としては若いにもかかわらず、数々の武勲に輝く将軍。



OLVA オルバ

特徴／弾を吐き、ジャンプする
弱点／水の紋章に弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

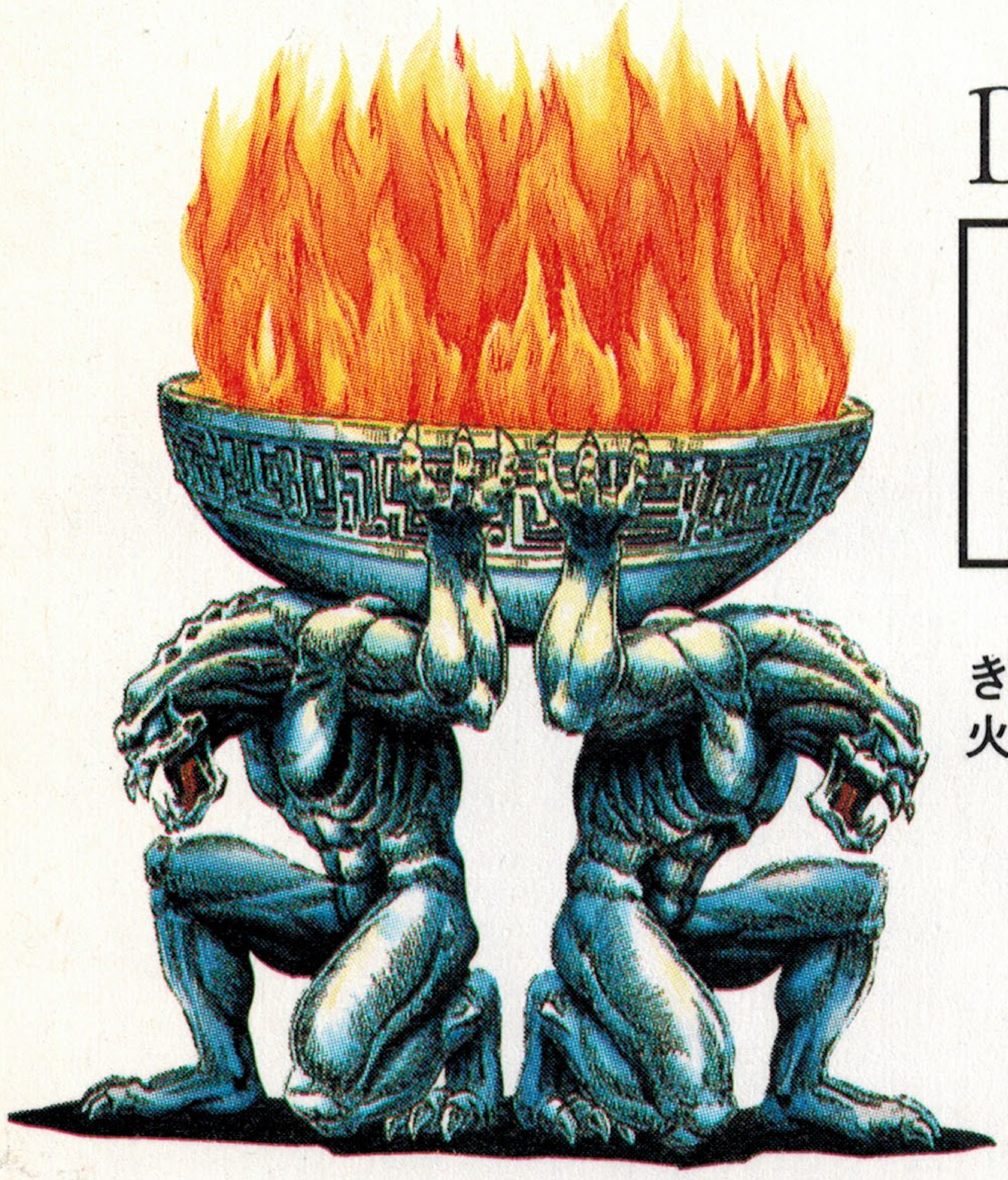
体表を厚い鱗で覆われた、水生の悪魔。突然、水中から飛び出してきて毒唾を吐きかけ、狙った獲物を撃ち落とす。

RORM ローム

特徴／空中を浮遊する
弱点／トルネードに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

殺された人間の浮遊霊が、魔界の毒気により実体化した魔物。生けるものすべてに深い憎悪を抱き、襲いかかる。





DOLYN ドーリン

特徴／火を吐き、燃えさかる
弱点／突進で水中に落とせる
出現ステージ／ステージ 2

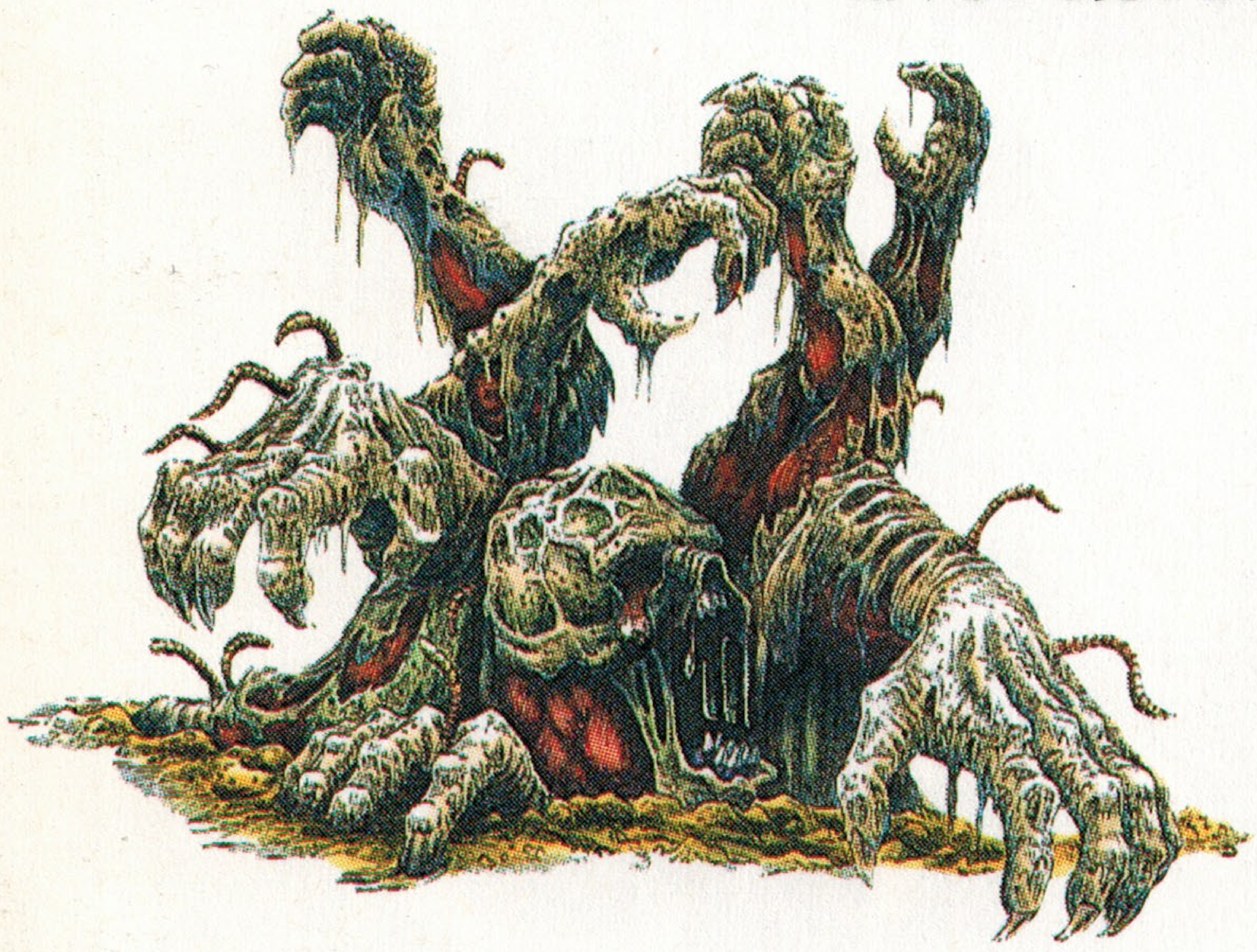
ファランクスが、天の紋章を使って疑似生命を吹き込んだ石の彫刻。体内の油を消費して、ときおり、火を吹き出す。



MUNGLE ムングル

特徴／ドクロを投げる
弱点／トレマーに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

墓場に住み、身体を引きずりながら這いまわる、不定形の魔物。脳が破損し、知能は皆無に等しいが動くものを見ると、反射的に反応し突っ込んでくる。

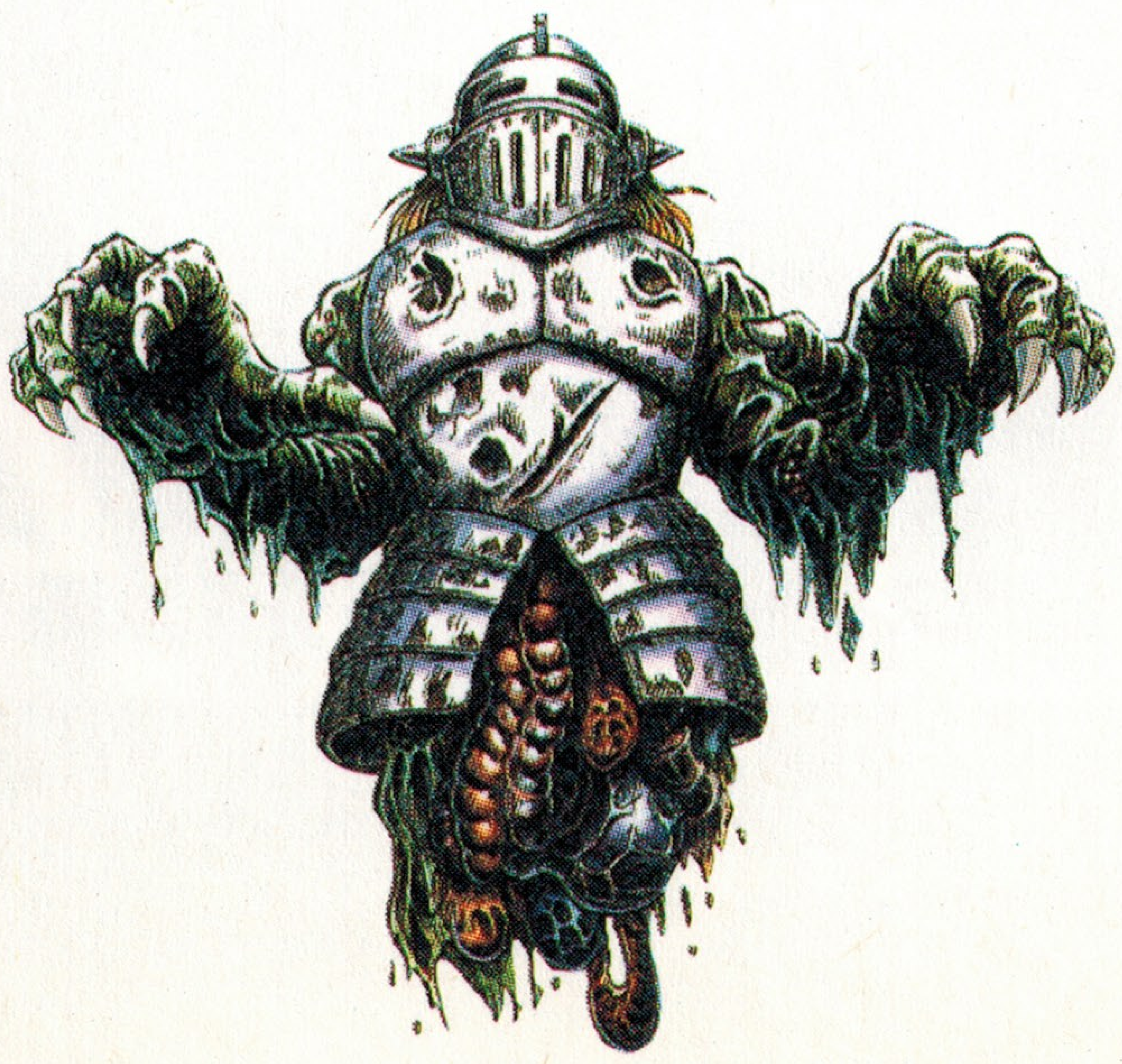


HAND ハンド

特徴／脚をつかむ
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ 2 以降

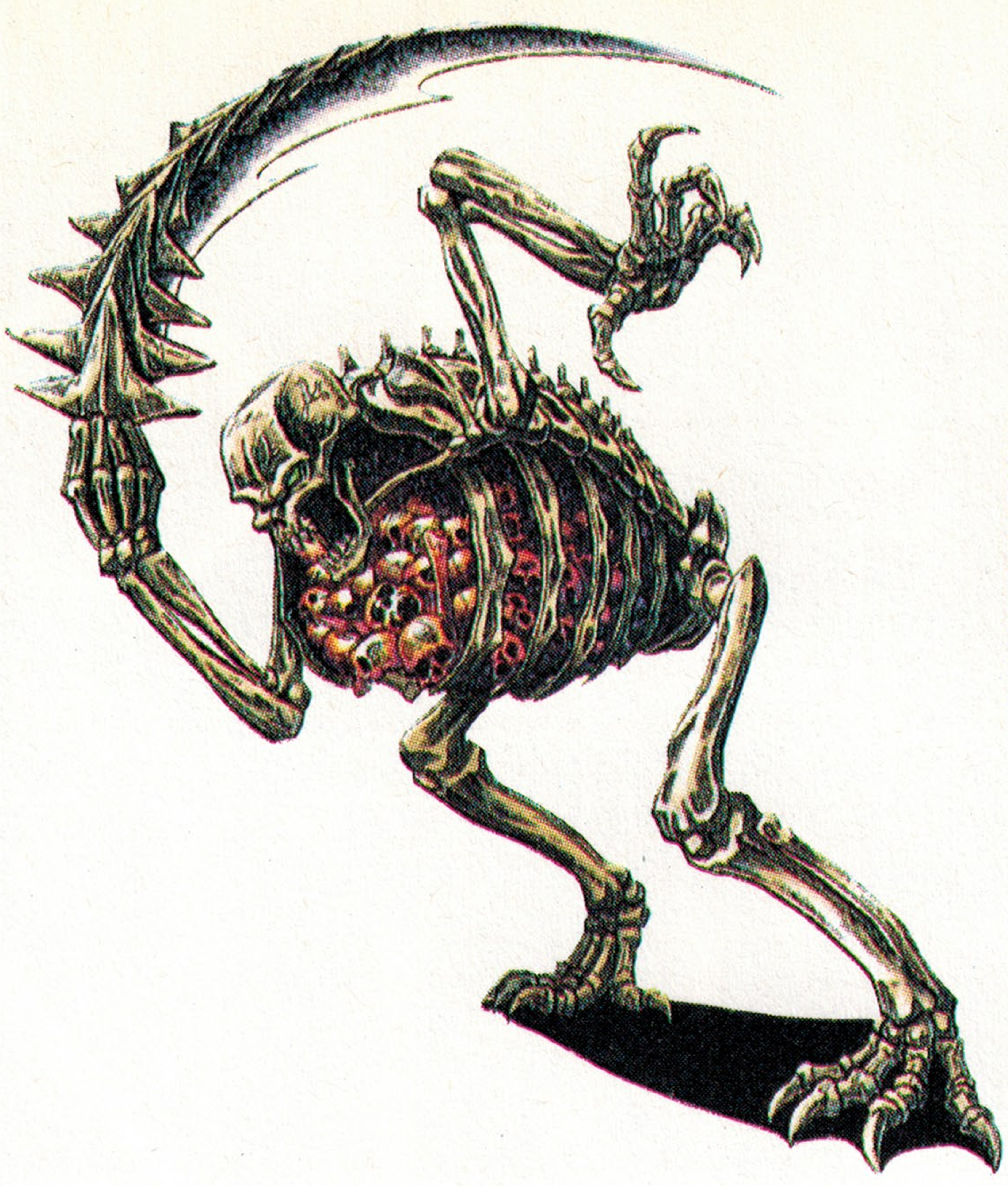
魔界の毒気により、墓場から蘇った死体。無数の手を伸ばして、生者を土中に引きずり込もうとする。

FLYING ZOMBIE フライング・ゾンビ



特徴／甲冑で防御している
弱点／ハリケーンに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

甲冑を着たまま土中に埋もれていた騎士の死体をファランクスが蘇生させ、不死の兵とした魔物。甲冑に覆われているため、高い防御力を誇る。



BELTH ベルス

特徴／俊敏で巨大な鎌
弱点／トレマーに弱い
出現ステージ／ステージ 2

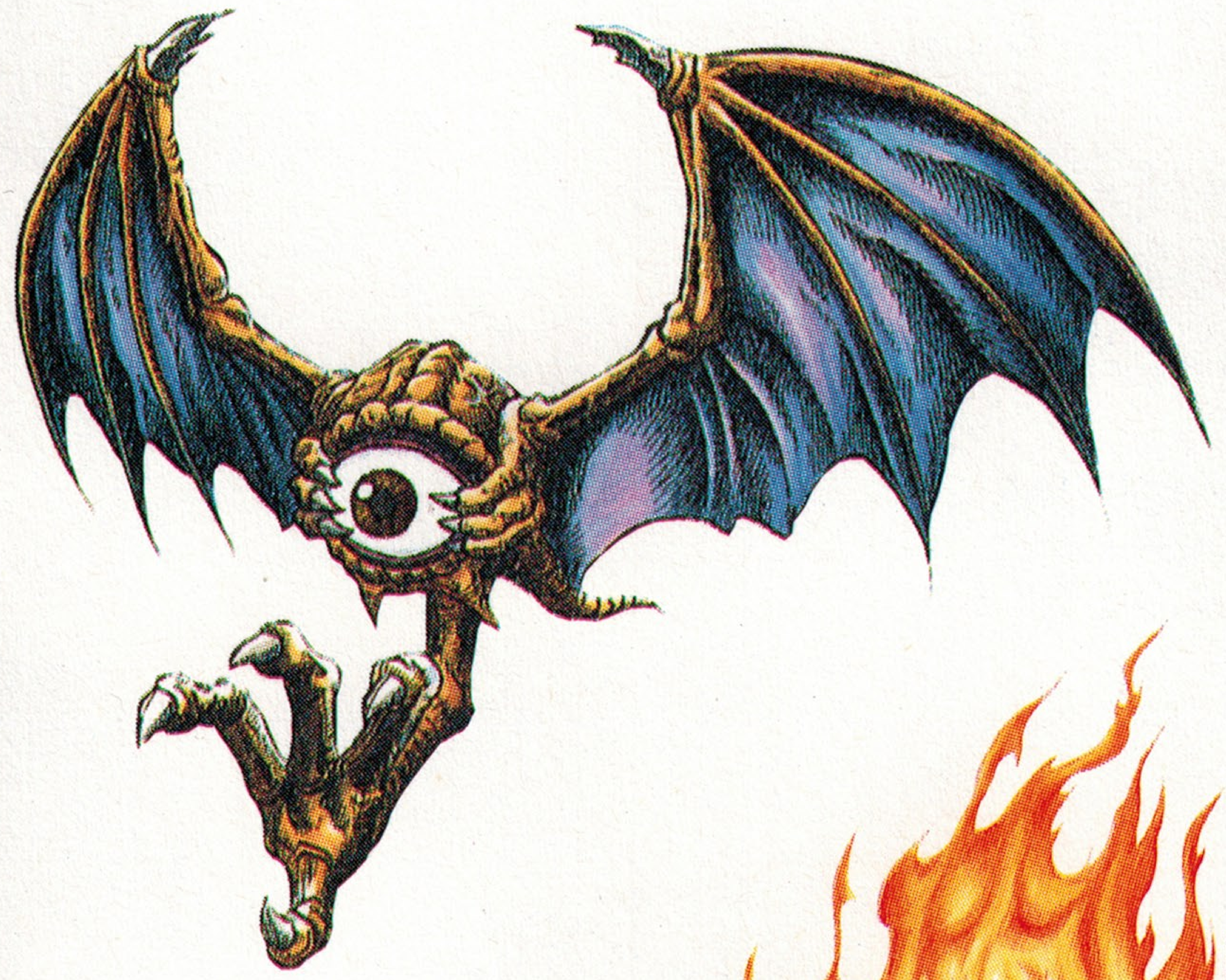
ファランクスが天の紋章を使って、人や魔物の骨片から作り出して、知能を与えた悪魔。俊足で獲物を追い詰めると、片腕の鎌で瞬時に首を刈り取る。



IRON MAIDEN アイアン・メイデン

特徴／地を這いずる
弱点／トレマーに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

魔界の毒気によって蘇り、鉄の棺桶から這い出してきた罪人の死体。腐乱したその姿には、もはや人の面影はない。



BAT EYE バット・アイ

特徴／天井にぶら下がる
弱点／バスターに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

ファランクスが偵察を目的として一眼巨人（サイクロプス）の目から作り出した魔法生物。洞窟や樹冠に潜み、侵入者に目を光らせる。



MELTED IRON メルト・アイアン

特徴／死ぬと四散する
弱点／バスターに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

火に属する下級精霊。実体が希薄であるため、揺らめく炎のように絶えず形が変化する。



BAT 吸血コウモリ

特徴／暗闇で行動する
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ 2 以降

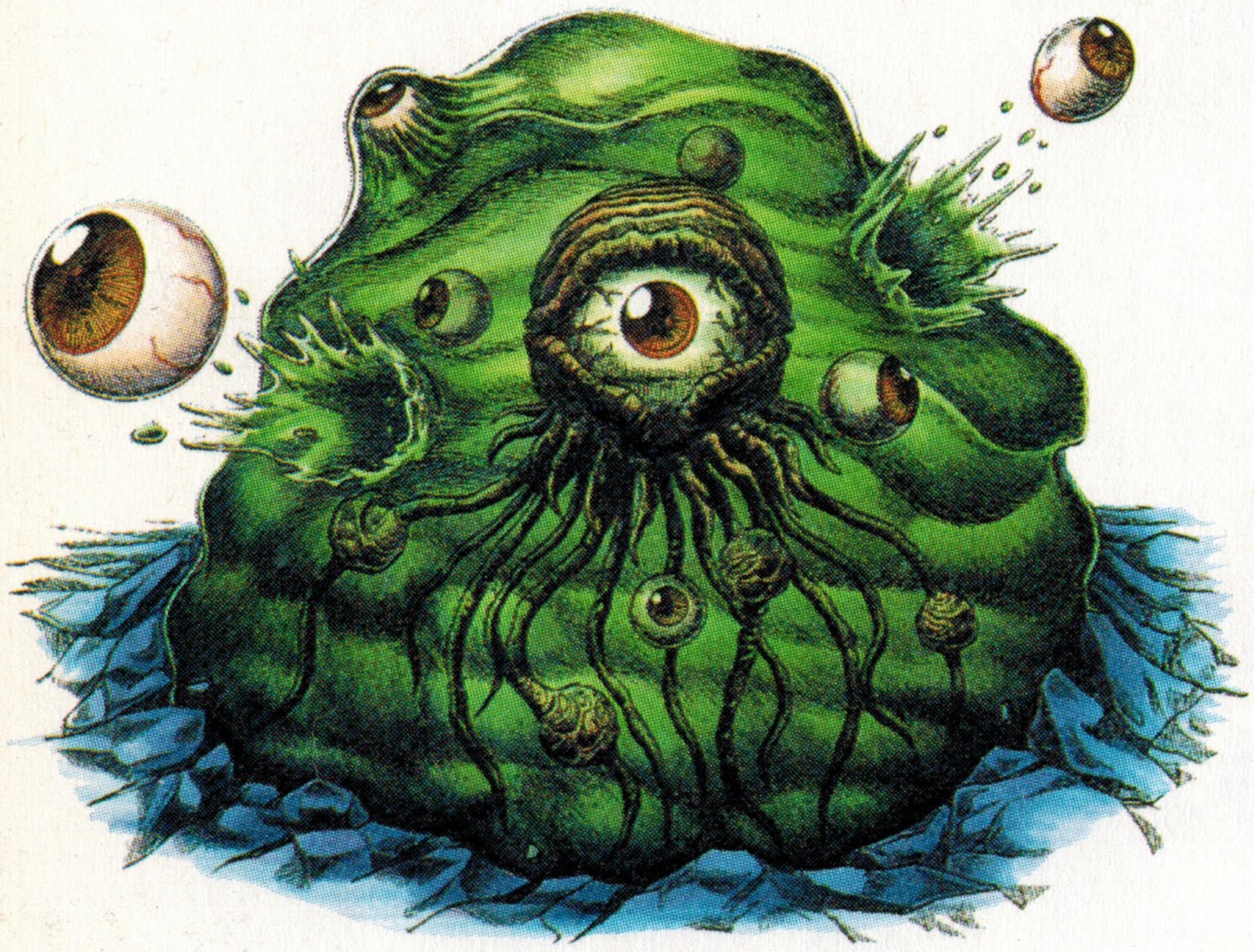
洞窟などに棲息する大型のコウモリ。普段は天井にぶら下がっているが、獲物の発する音を聴きつけると、その顔めがけて舞い降りる。

FIRE EATER ファイアー・イーター

特徴／火に反応する
弱点／トルネードに弱い
出現ステージ／ステージ 2 以降

気に属する下級精霊。普段は目に見えないが、好物の火を見ると興奮して発色し、ガス状のその姿を現わす。





OVNUNU オブヌヌ

特徴／子目玉を遠隔操作
弱点／目玉
出現ステージ／ステージ 2

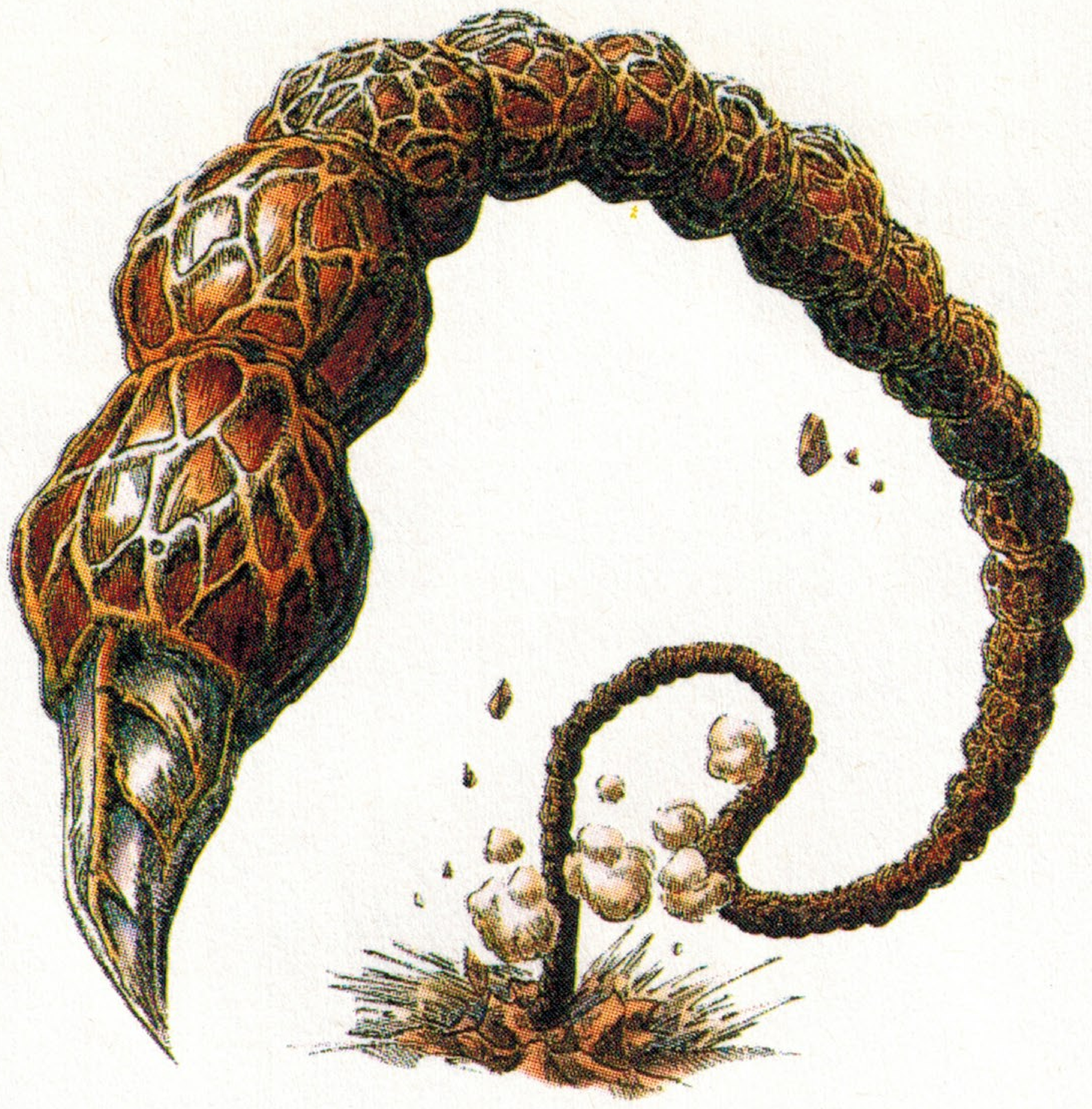
納骨堂の奥底に溜まった瘴気に、ファランクスが疑似生命を与えて作り出した魔法生物。ゼリー状の体内には多数の目を宿している。

WLKA ヴルカ

特徴／木の上に住む
弱点／トレマーに弱い
出現ステージ／ステージ 3

樹上に住む、毛虫のように伸縮する身体の魔物。獲物の匂いを嗅ぎ付けると、大きな口を広げて、外見のわりにす速い動きで襲いかかる。





SHIEBRAH シーブラ

特徴／地中から現われる
弱点／トレマーに弱い
出現ステージ／ステージ 3

魔界の毒気によって意志を持った、樹木の根。目はないが、高い栄養分（血）を求めて、辺りを触手で探りまわる。

FLAME LORD フレイム・ロード

特徴／ふたつに分かれる
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ 3

火に属する上級精霊。燃え盛る炎でできたその身体を、自らの意志で鳥や獣などの様々な姿に変化させたり、分裂させたりすることができる。





DEMGOOSE デムグース

特徴／頭に乗るとおとなしくなる
弱点／破壊できない
出現ステージ／ステージ 3 以降

ファランクスに疑似生命を吹き込まれた岩。動くものを見ると石つぶてを吐きかけてくるが、頭の円盤に乗られると、なぜかおとなしくなる。

SYARD シアード

特徴／粘液を振り撒く
弱点／ストリームに弱い
出現ステージ／ステージ 3 以降

地底湖の岩盤に着生する魔物。普段は水流に合わせて伸縮しているだけだが、ときおり体内の寄生虫や粘液を排出する。





WORN ワーン

特徴／水の外にも出る
弱点／ストリームに弱い
出現ステージ／ステージ 3 以降

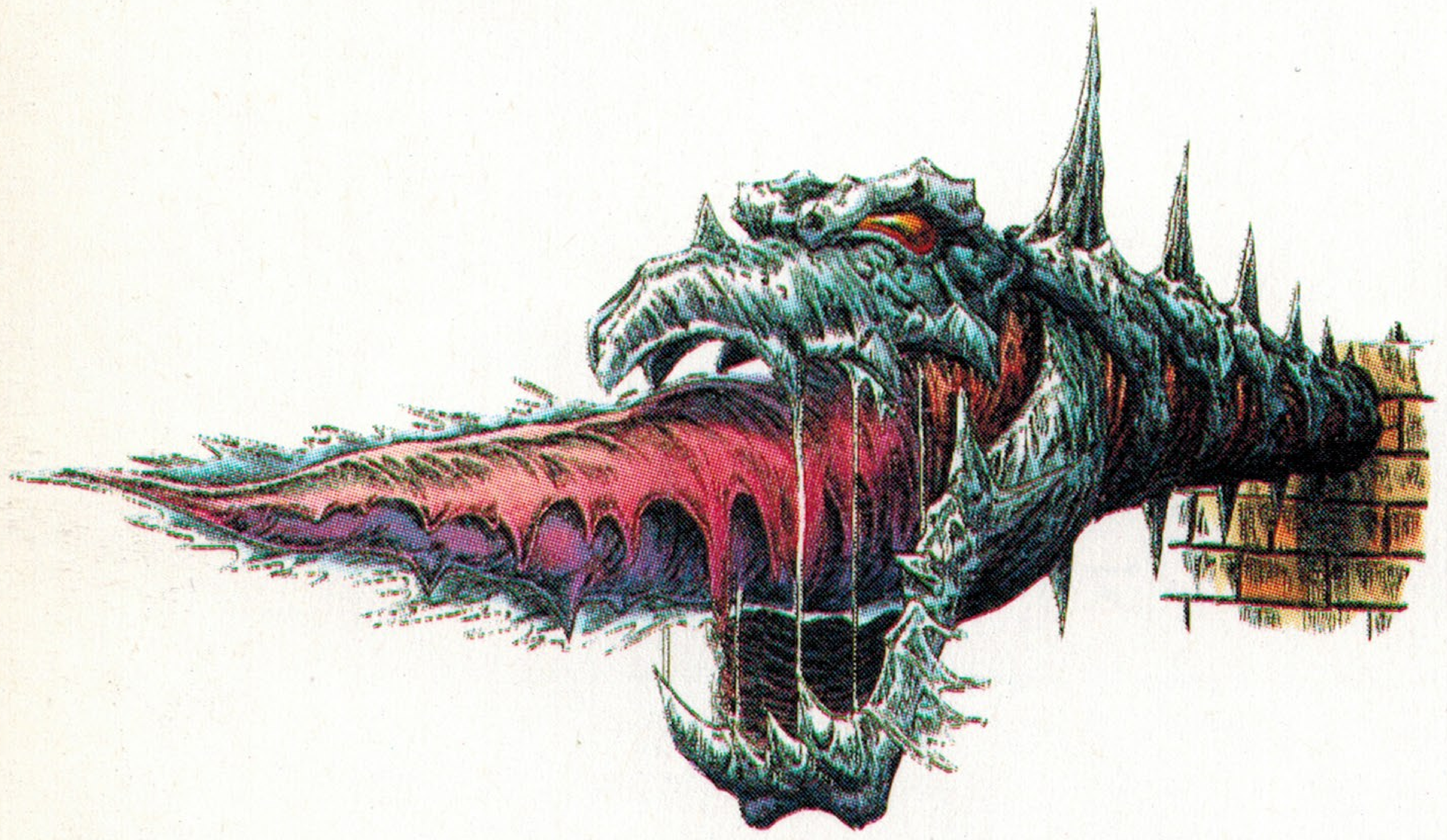
水中に棲息する魚型の魔物。水から出てしまうと、手のような発達した胸びれを使って大きく跳躍し、水中に戻ろうとする。



SCULA スキュラ

特徴／分裂する
弱点／トレマーに弱い
出現ステージ／ステージ 3

共生関係にある 2 体の魔物、スーラとキュラーが合体して誕生した悪魔。普段は上部のスーラが攻撃を担い、下部のキュラーが移動を担っている。



COLM コルム

特徴／壁から出てくる
弱点／破壊できない
出現ステージ／ステージ 4

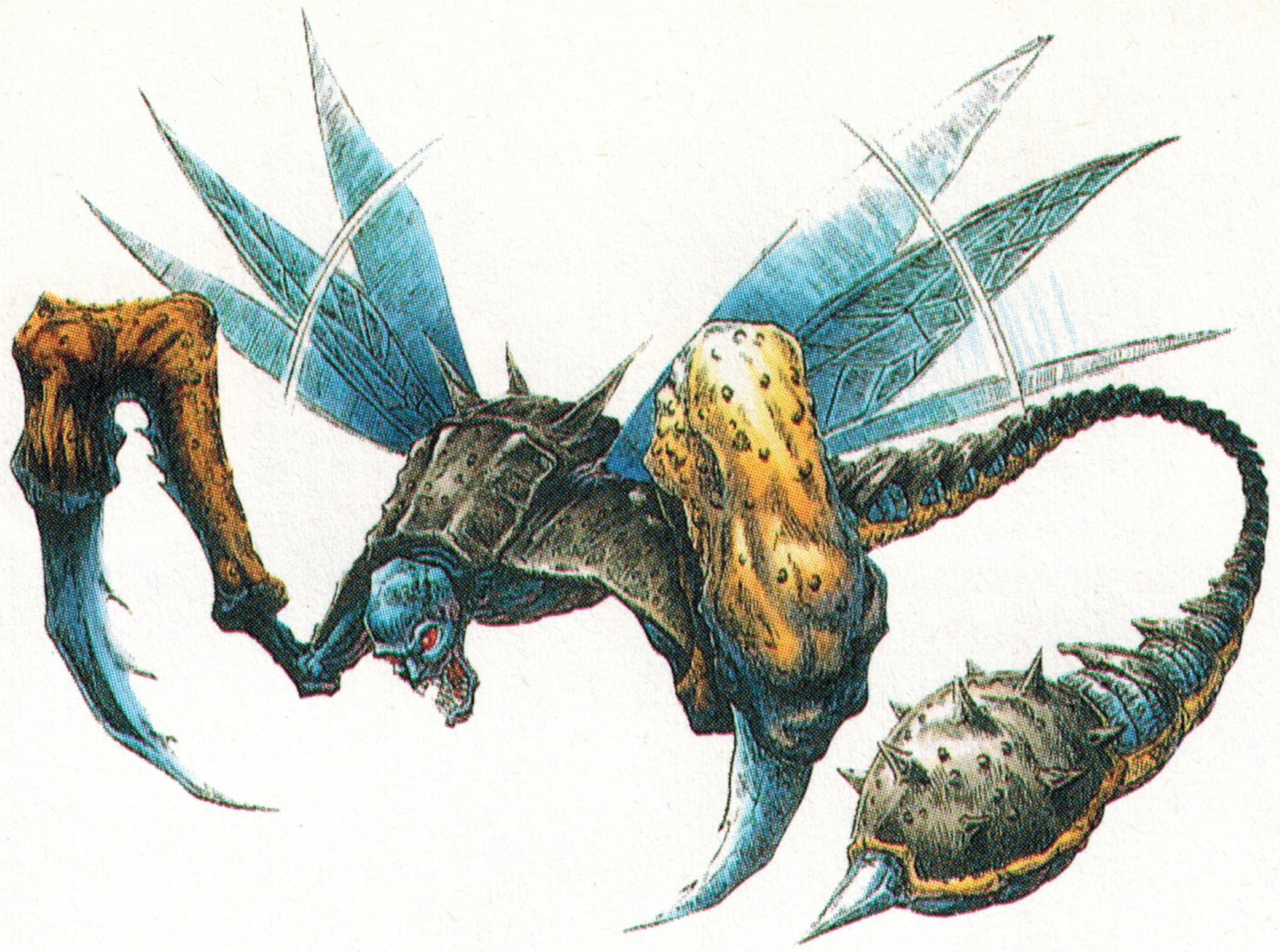
ファランクスに疑似生命を吹き込まれた岩壁。壁の中に出たり入ったりを、延々と繰り返すだけのマシーンのような魔物。

DRAGKYTE ドラグカイト

特徴／糞をたれる
弱点／ハリケーンに弱い
出現ステージ／ステージ 4 以降

様々な生物の骨組みを組み合せてできた、魔法生物。普段は獲物を求めて、辺りを滑空している。



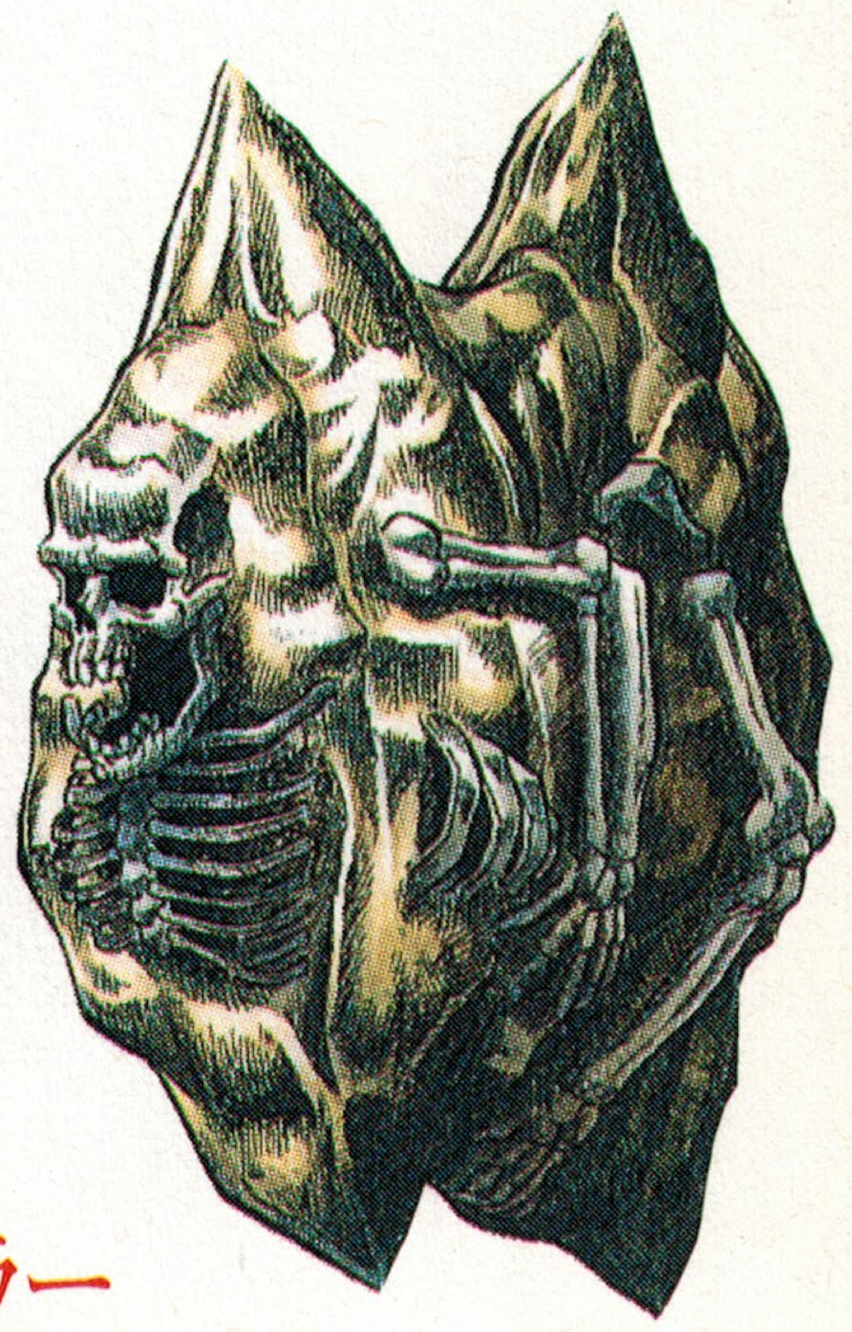


FLIER フライヤー

特徴／カマイタチを起こす
弱点／ハリケーンに弱い
出現ステージ／ステージ 4 以降

ファランクスが巨大な昆虫フライヤーの頭部を悪魔のものとすげ替えて作った魔法生物。透明な羽根としなやかな長い尾を巧みに使う。

REMRAITH レムレース



特徴／上下左右にしか動けない
弱点／破壊できない
出現ステージ／ステージ 5 以降

石版に張り付けられたまま餓死した人間が、怨念により石版ごと動き出した不死の魔物。その硬い石版は、あらゆる攻撃を受けつけない。



CRAWLER クロウラー

特徴／身体をむしり取る
弱点／目
出現ステージ／ステージ 5

ファランクスが、屍の山に水の紋章を埋め込んで作り出した不死の魔物。屍を食べて成長する特性を持ち、巨大化すると自分の身体の一部をむしり取る。

HOLOTHURION ホロシュリアン



特徴／強力な水流を作る
弱点／ストリームに弱い
出現ステージ／ステージ 5

海底に沈んだ神殿の内部に巣くう、巨大な貝の化物。体内の水管を使って、神殿内に強力な水流を作り出すことができる。



GREWON グリュオン

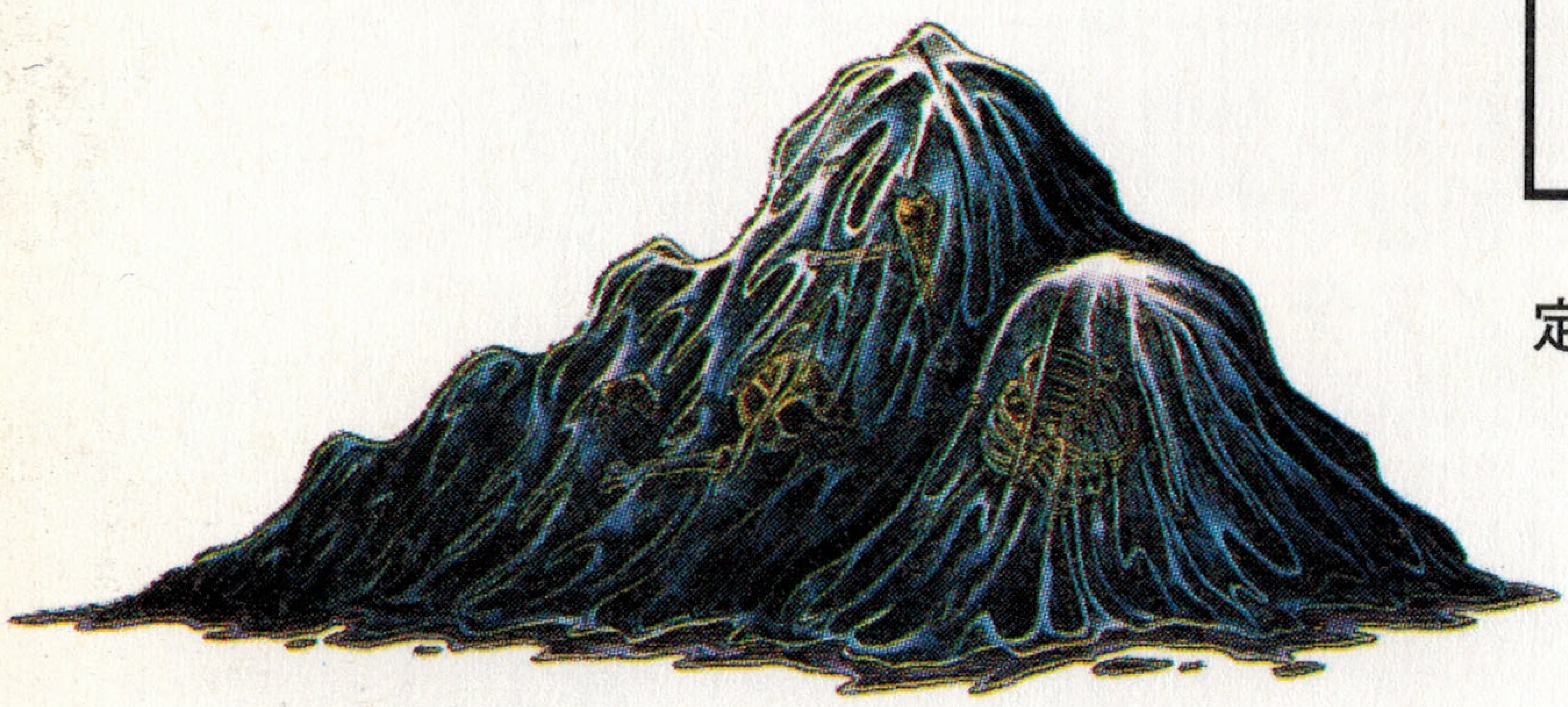
特徴／耐久力がある
弱点／ダーク・ファイアーに弱い
出現ステージ／ステージ 6 以降

寒冷地に棲息する、長い柔毛に身を包んだ、美しい獣型の魔物。その白い姿は、ときに身体から発する燐光によって、ほのかに青白く輝いて見える。

VARRANT バラント

特徴／燃えやすい
弱点／火に弱い
出現ステージ／ステージ 7

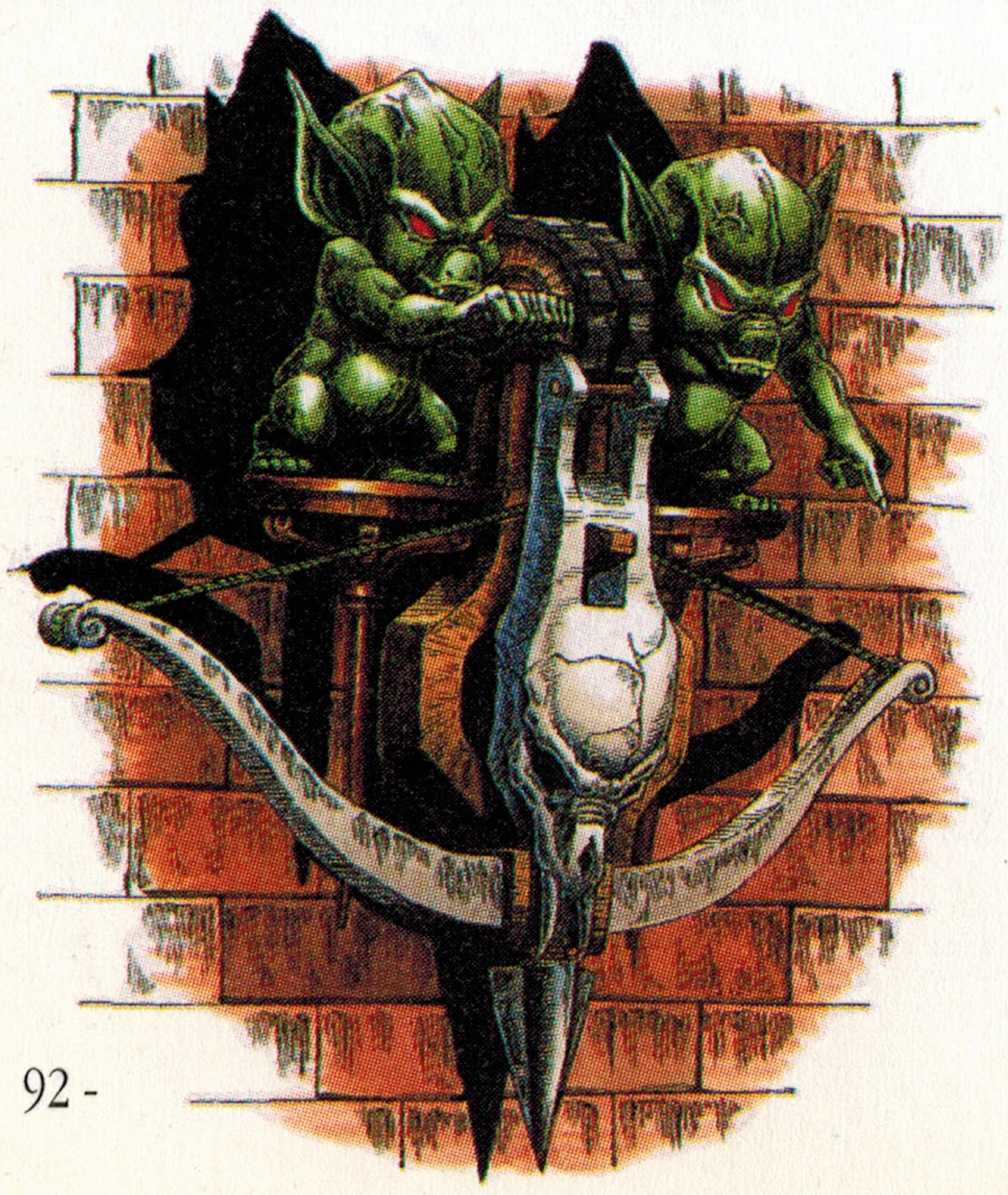
タール状の身体を引きずりながら這いまわる、不定形の魔物。その身体は油のように燃えやすい。



GREMLIN グレムリン

特徴／一定間隔で弓を射る
弱点／とくになし
出現ステージ／ステージ 7

小悪魔のようなグレムリンが、2匹揃って強力なボウガンを射る。その一連の動作には無駄がなく、まるで殺人マシーンのようだ。





PERIMAIL ペリメール

特徴／スライディングが得意
弱点／火に弱い
出現ステージ／ステージ 7

魔法を使う、比較的知能の高い人型の悪魔。道化師のように派手な衣装を身にまとい、豪華な身のこなしで、敵を仕留める。

魔界の商人たち

地獄の沙汰も金しだい。いや、魔界の沙汰もZAMしだいだ。マンドレイクでライフを全回復。デスの魔法で雑魚を全滅。金さえありゃなんとかなるもんさ。



MALWOUS
マルアス

タリスマンの存在、その効果を教えてくれる親切な老人。



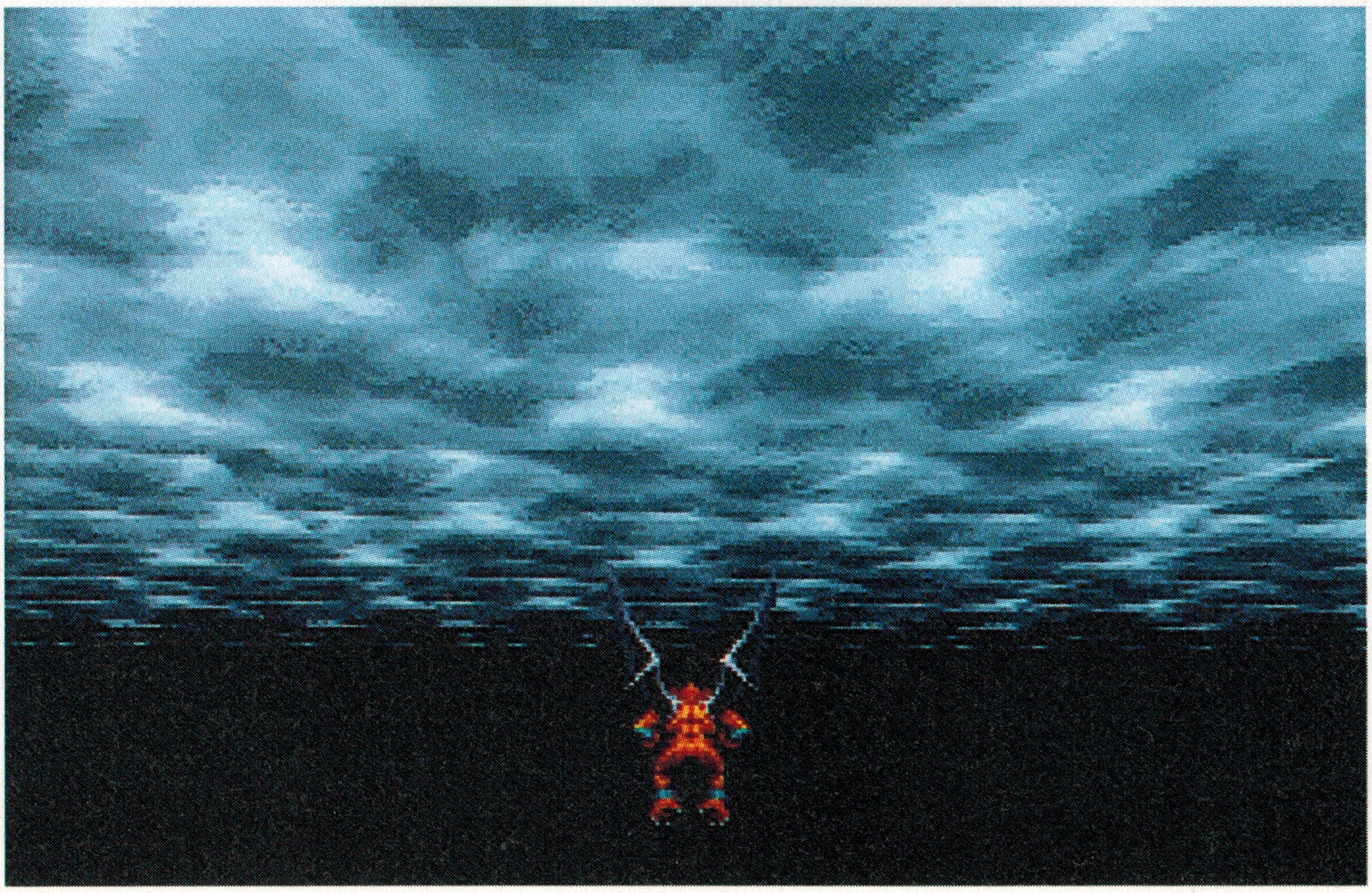
MORACK
モラック

スペルの店、ワイズマンに務めるモラック。姉妹店もよろしく。



PHORAPA
フォラパ

ステージ2にいるフォラパは、マンドレイクも売ってくれる。



攻略チャート表

ステージ0	ソムロを倒す	クリアソウル（5コめ）
ステージ1祭壇	石像を頭突き	ベラム（1枚め）
〃	ヒポグリフを倒す	クリアソウル（6コめ）
ステージ1断崖（前半）	断崖下洞窟	ポット（1コめ）
ステージ1断崖（後半）	アルマを倒す	地の紋章
ステージ2街（後半）	強引に水中に潜る	ポット（2コめ）
ステージ2街（後半）	強引に水中に潜る	タリスマン（ハンド）
ステージ2墓地	骸骨の山を頭突き	クリアソウル（7コめ）
〃	ベルスを倒す	クリアソウル（8コめ）
ステージ2納骨堂（後半）	オブヌヌを倒す	火の紋章のかけら（バスター）
ステージ1断崖（後半）	バスターで壁を壊す	クリアソウル（9コめ）
ステージ2納骨堂（前半）	バスターで壁を壊す	ベラム（2枚め）
ステージ2納骨堂（後半）	バスターで壁を壊す	クリアソウル（10コめ）
ステージ3森林（前半）	茨の壁の上	ポット（3コめ）
ステージ3森林（後半）	隠し扉を頭突き	クリアソウル（11コめ）
ステージ3炎の森林	上空に浮かぶ	クリアソウル（12コめ）
〃	バスターで壁を壊す	タリスマン（スカル）
〃	フレイム・ロードを倒す	火の紋章のかけら（トルネード）
ステージ3洞穴（前半）	バスターで壁を壊す	ベラム（3枚め）
ステージ3洞穴（後半）	スキュラを倒す	クリアソウル（13コめ）
ステージ4塔	バスターで壁を壊す	ポット（4コめ）
ステージ4櫓	フライヤーを倒す	火の紋章のかけら（クロー）
ステージ4主塔（左）	地下室の石像を頭突き	タリスマン（クラウン）
ステージ4主塔（右）	右上の隅へ行く	ベラム（4枚め）
〃	アルマを倒す	気の紋章 ※ステージ5出現
ステージ5神殿（後半）	石像を頭突き	クリアソウル（14コめ）
〃	石像を頭突き	クリアソウル（15コめ）
〃	クロウラーを倒す	水の紋章
ステージ5水中神殿	壷を壊す	クリアソウル（16コめ）
〃	ホロシュリアンを倒す	クリアソウル（17コめ）
ステージ6氷河（前半）	空中の足場へ行く	ポット（5コめ）
ステージ6氷河（後半）	骸骨の山を頭突きで壊す	ベラム（5枚め）
〃	グリュオンを倒す	火の紋章のかけら（ダーク・ファイアー）
ステージ6氷河（前半）	左側の部屋へ入る	クリアソウル（18コめ）
ステージ6宮殿	氷像を頭突き	タリスマン（アーマー）
ステージ6宮殿	アルマを倒す	時の紋章
パゴー3兄弟の店	レベル3をクリアーする	クリアソウル（19コめ）
ステージ7大聖堂	鐘を頭突き	クリアソウル（20コめ）
ステージ7回廊	地下の隠し部屋へ入る	タリスマン（ファング）
ステージ7礼拝堂	ファランクスを倒す	エンディングへ……

パスワード書き込み表

ステージ終了後

ステージ終了後

ステージ終了後

ステージ終了後

ステージ終了後

ステージ終了後

ステージ終了後

ステージ終了後

デモンズ・ブレイゾン 魔界村紋章編 公式ガイドブック

1994年11月4日　初版発行

発行人　小島文隆
編集人　塩崎剛三
編集長　浜村弘一
副編集長　田原誠司
発行所　株式会社アスペクト
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話 03-5351-8194

著　者　渋谷 洋一
レイアウト　真々田 稔
コラージュ　宮澤 行生
M A P　長島 弘美
協　力　長谷部 勲
大城 修一（月刊ファミコン通信）
川村 和弘（週刊ファミコン通信）

編　集　株式会社アスキー 出版局
月刊ファミコン通信編集部
（担当：入澤貴志）
出版営業　後藤 剛
出版業務　中尾敬子

印　刷　凸版印刷株式会社

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までのあいだに、電話03-5351-8223で受け付けています。

■ゲームの内容に関するご質問については、お答えできませんのでご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-294-5　Printed in Japan

●1179109

ISBN4-89366-294-5

C0076 P880E

9784893662941

編集制作：アスキー出版局
発　　行：(株)アスペクト

定価880円(本体価格854円)

1910076008802